HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Juni 6/88

Bak läßt ballern

Return to Genesis: 16-Bit-Action vom Goldrunner-Autor

Eiskalt

Test von The Games: Winter Edition

Tips und Tricks bei







Mächtig männlich

Computerspiele scheinen reine Männersache zu sein: Unter den vielen Zuschriften, die mich erreichen, sind kaum Briefe von Frauen und Mädchen dabei.

Warum sind Computerspiele ein Thema, das die Vertreter des männlichen Geschlechts zahlreich fasziniert, die Damen aber kaum begeistern kann? Vielleicht ist dieses schiefe Verhältnis gar nicht mal so einseitig wie es scheint, weil die Mädels sich nicht so zahlreich rühren. Happy-Computer fordert ein Ende dieses erschreckenden Zustands! Wir wollen alle weiblichen Computerspieler aufrufen, sich bei uns zu melden. Schreibt uns Eure Erfahrungen, welche Programme Ihr am liebsten spielt und gegen welche Vorurteile Ihr zu kämpfen habt. Wenn ordentlich Post kommt, folgt auf einer der nächsten Leserbriefseiten ein ordentlicher Frauen-Schwerpunkt. Also nicht gezögert, sondern schnell den Brief an folgende Adresse verschickt:

Redaktion Happy-Computer Spiele
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München.

Euer

Heinrich Lenhardt

Amiga vs ST — letzte Runde

Ich verfolge die Leserbriefe zu diesem Thema seit langer Zeit und habe den Eindruck, als ob sich die Computerbesitzer hassen und am liebsten gegenseitig ermorden würden.

Als Besitzer eines Atari ST gebe ich offen zu, daß der Amiga im Bereich Grafik und Sound eindeutig die besseren Fähigkeiten hat. Der Atari ST bietet aber eine viel größere Auswahl an Software. Ich besaß vor etwa zwei Jahren einen Atari 800 XL und habe dabei erfahren, daß sich nicht immer der bessere Computer durchsetzen kann. Damals hatte der C 64 im Bereich Software die Nase vorn. Commodore hat meiner Meinung nach den Absprung verpaßt, da der Amiga lange Zeit erheblich teurer als der ST war.

Trotz allem sollten die Computerbesitzer den Kleinkrieg beenden und mit ihren Computern glücklich werden. Ein Einheitscomputer für alle wäre genauso langweilig wie Menschen mit gleichem Aussehen (»Schöne neue Computerwelt«).

Ich bin jedenfalls froh, einen der leistungsfähigen neuen Computer zu besitzen und wünsche mir für die Zukunft einen Rechner mit noch mehr Speicher und noch höherer Geschwindigkeit. Optimal wäre vielleicht ein Amari 3000 mit mehreren Coprozessoren und einem schnuckeligen, flimmerfreien Schwarzweiß-Monitor.

(Ralf Diersen, Gelsenkirchen-Buer)

Ich bin keinesfalls der Meinung, daß der Amiga »abgehängt« ist. Ich, als Besitzer eines Sinclair QL wäre froh, wenn für meinen Computer so viel Software wie für den Amiga angeboten werden würde. Man kann ST und Amiga nur sehr schwer vergleichen, da jeder seine Vor- und Nachteile hat.

Ich frage mich schon seit langem, warum die meisten Spiele für den Amiga grafisch und spielerisch auf einem sehr niedrigen Niveau stehen. Falls dieses nicht der Fall ist, sind es oft Umsetzungen, die mit der ST-Version grafisch und soundmäßig identisch sind. Das ist schade für einen so guten Computer. Der Amiga hat es nun wirklich nicht nötig, sich hinter dem ST zu verstecken. Die Programmierer sollten sich bei den Umsetzungen wesentlich mehr Mühe geben. Den Amiga kann man nun wirklich nicht als abgehängt bezeichnen, nur weil für ihn nicht so viel und so gute Software produziert wird.

(Dieter Siesen, Itzehoe)

Weniger

Ich finde, daß Ihr einige Spiele überbewertet habt: Die CPC-Grafik des Spiels »Gauntlet II« war ziemlich klobig, oder irre ich mich da? Ich selber besitze einen C 64 und bin der Meinung, daß auch Spiele für diesen Computer überbewertet werden. Das Spiel »The living Daylights« ist da ein gutes Beispiel, das 73 Punkte für seine mickrige Grafik erhielt. Aber ich will euch nicht nur kritisieren, denn das richtige Bewerten von Sound und Grafik ist nicht leicht.

Noch ein großes Lob für die Power Play; dieses Heft ist Klasse! Vor allem die Automaten-Ecke ist gut, denn dort sehe ich so manchen Automaten, den ich schon gespielt hatte. Zum Schluß noch eine Frage: Gibt es eine Umsetzung des Automaten »Get-Star« für den C 64?

(Martin Hantich, A-Kitzbühel)

Klobig mag sie sein, die Gauntlet II-Grafik auf dem CPC. Die niedrige Auflösung im Multicolor-Modus macht CPC-Programmierern das Leben in dieser Hinsicht auch nicht gerade leicht. Dafür sind bei Gauntlet II Scrolling und die Anzahl der Soft-Sprites für diesen Computer beachtlich. Living Daylights auf dem C 64 war unserer Meinung nach grafisch rundum solide (Scrolling, Sprites, mehrere unterschiedliche Levels), aber das ist sicherlich auch Geschmackssache.

Vielen Dank für das Lob. Vom Spielautomaten Get-Star gibt es keine C 64-Umsetzung. (hl)

Wann wie für wen?

Erscheinen die getesteten Spiele eigentlich nur für die Computer, die angegeben werden oder kann es sein, daß zum Beispiel ein Programm, bei dem »Atari ST (Amiga)« steht, später auch für den C 64 erscheint?

Da ich ein Actionspiel-Fan bin, freue ich mich immer wieder über interessante Neuheiten. Ich besitze einen C 64, für den es auch die meisten Action-Spiele (und auch einige der besten) gibt. Doch bei Action-Spielen, die zuerst auf dem Schneider CPC erscheinen (zum Beispiel »Trantor«) fallen die C 64-Umsetzungen fast immer schwach aus. Ich bin den CPC-Besitzern nicht neidisch auf diese Perlen, aber warum werden solche Spiele nicht 1:1 auf den C 64 umgesetzt?

Als ich den Test der Schneider-Version von »Gryzor« las, dachte ich im selben Moment an eine schlechte C 64-Umsetzung. Wißt Ihr schon mehr von der C 64-Version?

(Johannes Sautner, A-Langenzersdorf)

Wir geben bei unseren Tests alle Computer an, für die eine Version des jeweiligen Programms geplant ist. Es kann aber vorkommen, daß eine Umsetzung erst später angegangen wird. Als wir zum Beispiel vor einem Jahr »Paperboy« testeten, war das Programm nur für C 64, C 16, CPC und Spectrum erhältlich. Mittlerweile ist auch eine Atari ST-Version angekündigt worden. In unserer Rubrik »Kurz und bündig« informieren wir Euch dann über solche nachträgliche Umsetzungen.

An den einzelnen Versionen eines Spiels arbeiten oft verschiedene Programmier-Teams. Wenn Team A seinen Computer besser ausreizen kann als Team B, kommt es dadurch zu unterschiedlich guten Versionen. Noch extremer wird die Sache, wenn ein Spiel zunächst nur für einen Computer geschrieben wurde und diesen auch besonders gut ausnutzt. Die Umsetzungen fallen dann in der Regel schwächer aus.

Die Commodore-Version von Gryzor ist wirklich ein wenig enttäuschend: Daß die Grafik nicht so bunt wie auf dem CPC ist, liegt an der C 64-Hardware und kann verschmerzt werden. Aber auch die Steuerung ist schlechter und der Schwierigkeitsgrad zu hoch. (hl)

Objektiver

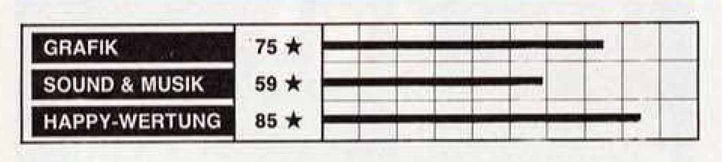
Meiner Meinung nach sollten die Spieletests objektiver sein. Vor allem haben die ironischen Bemerkungen nichts darin zu suchen. Mich interessieren nur die Daten und Fakten eines Programms und nicht die gefühlsbewegte Meinung eines Testers.

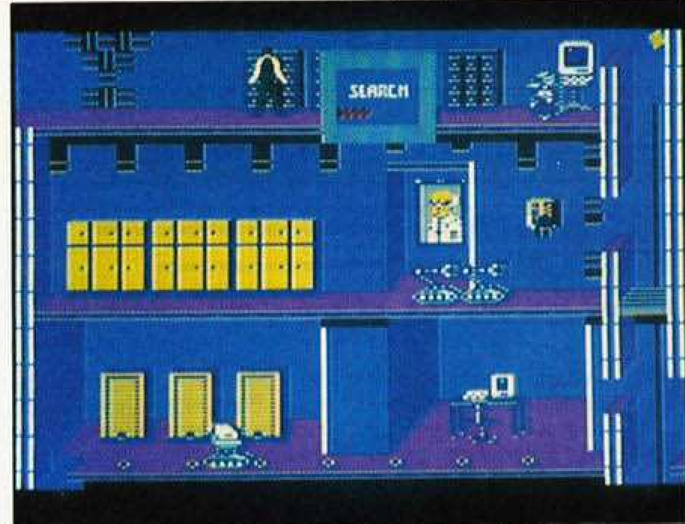
(Peter Tessmann, Mönchengladbach)

Ein völlig objektiver Test wäre kein Test mehr, denn er müßte frei von jeglicher Bewertung sein. Was bringt es aber, wenn wir schreiben, welche Hintergrundstory das Spiel XY hat, aber nicht sagen, ob und warum es gut oder schlecht ist? Gerade bei Spieletests seien uns auch ein paar ironische Seitenhiebe erlaubt; man muß ja nicht alles so furchtbar ernst nehmen. (hl)

Impossible Mission II

C 64 (Atari ST, CPC, Spectrum)
49 bis 69 Mark (Diskette) 39 Mark (Kassette)





Elvin Atombender — ein Name, der unangenehme Erinnerungen weckt. Vor knapp vier Jahren konnten Sie ihn in einer beinahe unmöglichen Mission daran hindern, die Welt zu vernichten. Jetzt ist Elvin zurückgekehrt, mächtiger und gefährlicher als je zuvor. Und wieder einmal haben Sie nur wenige Stunden Zeit, um die Welt vor ihm zu retten.

Elvin hat sich in einem Büro-Komplex mit acht kreisförmig angeordneten Türmen versteckt. Jeder Turm hat fünf oder sechs Zimmer, in denen Plattformen, Aufzüge und Falltüren angeordnet sind. In den Möbelstücken hat Elvin Teile der Eintritts-Codes versteckt, die den Zugang zu den anderen Türmen und zu Elvins Kontroll-Zentrale erlauben. Sie müssen diese Code-Teile suchen und zusammensetzen. Doch überall gibt es Roboter, die Sie daran hindern wollen, indem sie Sie mit Elektro-Blitzen braten, durch Falltüren schubsen oder auf Minen laufen lassen. Als echter Super-Agent stecken Sie so etwas weg, verkürzen damit jedoch die Spielzeit. Um sich gegen die Roboter zu wehren, können Sie Minen legen oder müssen ihnen einfach ausweichen.

Spielerisch gibt es keine wesentlichen Unterschiede zwischen »Impossible Mission« und dem Nachfolger. Das Spielprinzip wurde nur durch neue Roboter-Typen, mehr Extras, zwei verschiedene Puzzle-Spiele beim Code-Zusammensetzen und einige besonders gemeine Räume erweitert. Dank der neuen Extras und der genau ausgetüftelten Räume ist »Impossible Mission II« ein toller Spielspaß für Knobler, die gut mit dem Joystick umgehen können. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas höher als beim Vorgänger, mit Übung ist das Spiel aber zu meistern. Bei der getesteten C 64-Disketten-Version kann man die High-Score-Liste sowie einen Spielstand speichern.

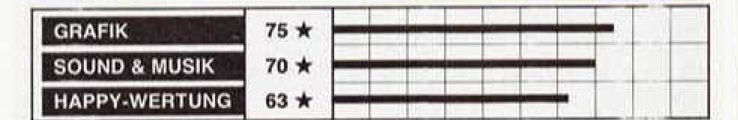
Der Vorgänger wurde zu einem Klassiker — Impossible Mission II ist mindestens genausogut und sollte damit viele Spiele-Fans begeistern (bs)

Happy-Empfehlung:
Schweres Geschicklich-keits-Spiel, bei dem viel geknobelt werden muß. Sehr ähnlich zum Vorgänger.

Erste Hilfe:
— Wer sich duckt, wird von den meisten Robotern nicht gesehen.
— Niemals ein zweites Mal in einen Turm hineingehen — man kommt dort nicht mehr heraus!

Ferrari Formula One

Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
59 bis 89 Mark (Diskette)





Hat's da nicht gerade aus dem Amiga gequalmt? Es wäre kein Wunder, denn in »Ferrari Formula One« sind dampfende Motoren an der Tagesordnung. Sie bekommen Gelegenheit, sich als waschechter Formel-1-Rennfahrer zu beweisen. Dazu müssen Sie nicht nur den Flitzer selbst steuern, sondern sich um vieles mehr kümmern. Wenn Sie aber keine Lust auf Management, Rennplanung oder Windkanal-Spielereien haben, können Sie sich auch sofort hinters Steuer klemmen, den Turbo anheizen und ein Weilchen herumdüsen.

Ferrari Formula One quillt über mit technischen Details. Der Fahrer kann nicht nur Leitflossen, Federung, Reifendruck und Getriebe einstellen, sondern auch ein wenig am Motor herumbasteln. Jede kleine Veränderung in der Box hat enorme Folgen auf der Rennstrecke. Zuerst sollten Sie den Wagen auf der Ferrari Teststrecke einmal gründlich einfahren.

Wenn Sie meinen, den richtigen Wagen gefunden zu haben, eröffnen Sie Ihre Rennsaison. Sie reisen zu Rennen in der ganzen Welt, müssen sich qualifizieren und schließlich über die Profis siegen. Sechzehn verschiedene Strecken sorgen für kurvenreiche Abwechslung. Selbstverständlich werden alle Erfolge und Rückschläge aufgezeichnet und können jederzeit wieder geladen werden.

Die Grafiken sind schön gezeichnet und wirken sehr realistisch, vor allem der Rennwagen ist plastisch gelungen. Auch die Soundeffekte lassen sich hören: Reifen quietschen, der Turbo faucht und in den Boxen klimpern die Schraubenschlüssel wie echt.

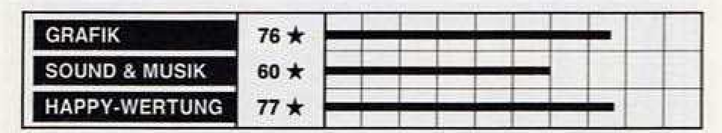
Eine herbe Enttäuschung ist dagegen das Rennen selbst. Die Strecke ruckt schleppend vorwärts und der Wagen fährt zu langsam, um ein echtes Renngefühl aufkommen zu lassen — von fließender Animation kann hier nicht die Rede sein. Auch die Maussteuerung ist nicht optimal: Sie ist sehr nervös und sorgt schnell für Fahr-Frust. Insgesamt hat der Spieler das Gefühl, in einer bockenden Isetta zu sitzen. (al)

Happy-Empfehlung:
Autorennen mit taktischem (Rennstall-)Einschlag. Liebenswerte spielerische Details, aber schlechtes Fahrgefühl.

Erste Hilfe:
— Selber schalten ist hektisch, aber präziser.
— Jede neue Einstellung auf dem Testgelände prüfen, bevor man sich auf die Rennen stürzt.

Card Sharks

C 64
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)





Spielkarten packt man am liebsten im Freundeskreis aus, um mal ein paar Stündchen gemütlich durchzuzocken. Was macht aber der Karten-Hai, der gerade keine willigen Spielpartner greifbar hat? Er schnappt sich seinen Computer und füttert ihn mit »Card Shark«. Diese neue Software-Adaption von drei Kartenspielen bietet ein paar ausgesprochen witzige Computer-Gegner, eine tolle Aufmachung und einige reizvolle Spiel-Varianten.

Das Computer-Casino präsentiert Black Jack (»17+4«), drei Poker-Variationen und »Hearts«. Black Jack und Poker sind recht bekannt, die Regeln werden aber zur Sicherheit in dem guten deutschen Handbuch erklärt. Hearts ist ein ausgesprochen unterhaltsames Karten-Ablegespiel: Wer am wenigsten Minuspunkte kassiert, gewinnt. Minuspunkte erhält man für jede Herz-Karte, die man sticht. Übel wird's, wenn man die Pik-Dame erwischt, die gleich 13 Zähler aufs Schadenskonto addiert.

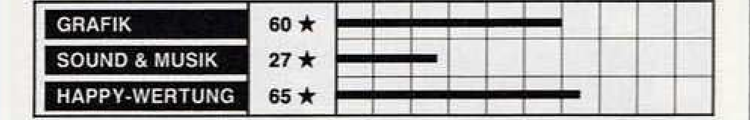
Zu allen Kartenspielen kann man nur alleine antreten; dafür hat man die Wahl zwischen insgesamt sechs Computergegnern. Darunter befinden sich drei »Normalsterbliche« und drei Politiker: wer schon immer mal mit Maggie, Ronnie und Gorbi zocken wollte, hat bei Card Sharks die Gelegenheit dazu. Die animierte Grafik der Spielfiguren ist ebenso gut wie witzig. Außerdem geben die Computer-Zocker ab und zu ihren Senf zum Spielgeschehen ab. Diese Texte erscheinen nur in Englisch (wie bei unserem Bild). Card Sharks ist eine der absolut besten Kartenspiel-Varianten, die es für Heimcomputer gibt. Aufmachung und Bedienung sind erstklassig; die toll gelungenen Computer-Gegner sorgen für viel Spielspaß. Die Stimmung einer »richtigen« Kartenrunde mit ein paar Freunden kommt natürlich nicht auf, aber für Computer-Verhältnisse ist die Atmosphäre sehr gut. Allen Karten- und Computerspiel-Fans wird das Programm eine Menge Spaß machen. (hl)

Happy-Empfehlung:
Grafisch ansprechende Kartenspiel-Simulation. Ein Spieler gegen mehrere Computer-Gegner. Jede Spiel-Variation wird einzeln geladen.

Erste Hilfe:
Wer bei »Hearts« das Risiko liebt, sollte die Minuspunktbringende Pik-Dame zu Beginn nicht abgeben. Das gilt vor allem dann, wenn man viele andere Pik-Karten hat.

Rolling Thunder

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





New York im Jahre 1960: der Super-Schurke Maboo plant die Eroberung der Welt. Die Polizei-Organisation »Rolling Thunder« hatte die Agentin Leila auf Maboo angesetzt, doch nahm der Bösewicht die Dame kurzerhand gefangen. Zum Glück gibt es den Agenten-Kollegen »Albatross«. Er überfällt das Hauptquartier von Maboo und muß sich hier durch zehn scrollende Levels kämpfen, um Leila zu retten und Maboo das Handwerk zu legen.

Rolling Thunder ist die Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten. Das Spielprinzip ist ein wenig hausbacken: Unser Agent kann laufen, sich ducken, schießen sowie nach oben, unten und zur Seite springen. Dank der klugen Joystick-Steuerung braucht man die Tastatur nicht zu benutzen. Diverse Mittel- und Unterschurken greifen in jedem Level an; Big Boß Maboo zeigt sich erst am Ende der zehnten Stufe. Der geplagte Spieler ist im wesentlichen damit beschäftigt, sich zu ducken, um gegnerischen Geschossen auszuweichen und fleißig zurückzuballern. Atempausen sollten genutzt werden, um voranzumarschieren, da jeder Level innerhalb eines Zeitlimits geschafft werden muß.

Unserem Agenten wird die Munition nach einiger Zeit knapp. Wie gut, daß hinter einigen Türen Reserve-Knaller abgeholt werden können. Es gibt einen langsamen Normal-Schuß und MG-Munition, mit der man schneller ballern kann. Wenn man sich erst mal an die Steuerung gewöhnt hat, spielt sich Rolling Thunder auf dem C 64 recht gut. Viel Neues wird freilich nicht geboten und die Motivation hält nicht ewig an; eine Runde gepflegtes Ballern bietet das Programm aber allemal. Die Grafik hat »Nichts-Berühmtes«-Qualität, die Musik tendiert mehr in Richtung »Schnell, mach' leiser!«. Die CPC-Version von Rolling Thunder leidet unter langsamem Ruckel-Scrolling, das den Spielwitz zunichte und das Programm viel zu schwer macht. (hl)

Happy-Empfehlung:
Action-Spiel, das nach einer kurzen Einspielzeit nicht allzu schwer ist. Die ersten paar Levels sind ohne weiteres zu schaffen.

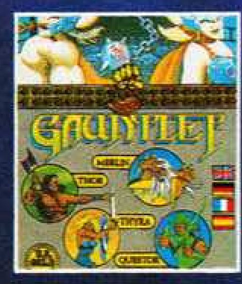
Erste Hilfe:
Ganz wichtig: Während man geduckt ist, kann man seine Richtung ändern! Einfach den Joystick nach links unten beziehungsweise rechts unten drehen.

NICHTS FÜR SCHWÄCHLINGE!

Denn jetzt ist Stärke und Ausdauer gefragt!
Denn Reflexe und Kraft von »Durchschnittsmenschen« werden wohl kaum ausreichen, wenn Ihr die Herausforderung dieser vier Top-Arcade-Umsetzungen annehmt.
Erstmals zusammen in einem Spiele-Paket.



Gauntlet
Ein C&VG-Hit. »Tolle Grafik, ein guter Sound und perfekt zu spielen – was wollt Ihr mehr verlangen?«





Das meistverkaufte Spiel 1986 – Nr. 1 in England und 48 Wochen in den Gallup-Charts.



ATARI GAMES

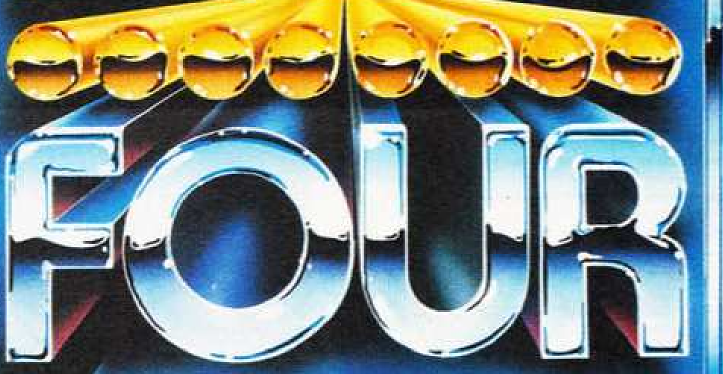




Road Runner
C&VG-Spiel des Monats. »Eine der besten Umsetzungen, die ich je gespielt habe.«

Nr. 1 in England und 20 Wochen in den Gallup-Charts.





ATARI GAMES

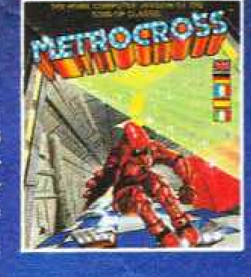




Indiana Jones
ST-User schrieb: Ein Arcade-Knüller, guter Sound und Grafik, kombiniert mit einer Menge Action.«

Nr. 1 in England und 18 Wochen in den Gallup-Charts.









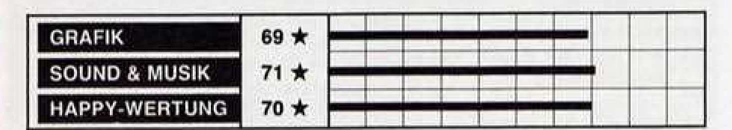
Metro Cross
Crash Magazine: »Ein wahrer Gewinner unter den Umsetzungen.«
Ein Smash-Hit aus England.

namco

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft; Schweiz: Thali AG

Sarcophaser

Amiga
69 Mark (Diskette)



GRAFIK	69 ★
SOUND & MUSIK	71 ★
HAPPY-WERTUNG	70 ★



Der erste waschechte Verschnitt des Ballerspiel-Trendsetters »Nemesis« für den Amiga kommt aus Deutschland: Das horizontal scrollende Action-Spektakel »Sarcophaser« sorgt für reichlich Zoff im Weltraum.

Schon im ersten Level flitzen zahlreiche feindliche Raumschiffe über das Spielfeld. Gelingt es Ihnen, eine komplette Formation der Aggressoren zu vernichten, erscheint ein Symbol, das man aufsammeln sollte. Je mehr man davon ergattert, desto wirkungsvollere Extras können aktiviert werden.

Außer höherer Geschwindigkeit und Zwei- oder Dreifachschuß stehen ein Rückwärtsschuß und das Beiboot »Whiz«, das um das eigene Raumschiff kreist und fleißig mitballert, zur Verfügung. Die »Smartbomb«, die alles zerfetzt, was sich gerade auf dem Spielfeld befindet, schließt den Extra-Reigen ab.

Neben den feindlichen Abfangjägern fordert die fremde Umgebung jederzeit höchste Konzentration. Heimtückische Pflanzen, die wieder nachwachsen, nachdem sie abgeschossen wurden oder unbekanntes Gestein, das die eigenen Schüsse reflektiert, sind nur zwei Eigenheiten des seltsamen Planeten. Ab und zu tauchen außerordentlich große und gut bewaffnete Raumschiffe auf, denen man mit gezielten Schuß-Salven Zunder geben sollte.

Sarcophaser ist momentan das beste Ballerspiel für den Amiga — auch wenn es dem Spielhallen-Vorbild Nemesis nicht das Wasser reichen kann. Doch dank der 30 Level, die größtenteils mit unterschiedlicher Grafik aufwarten, wird Ihr Joystick so schnell nicht zur Ruhe kommen. Sowohl Schwierigkeitsgrad als auch Spiel-Motivation sind ziemlich hoch.

Während die Digi-Sounds im Spiel etwas trist sind, kann sich die gut komponierte Titelmusik hören lassen. Überraschenderweise stehen alle Levels komplett im Speicher. Nur die Titelmusik muß bei 512-KByte-Amigas extra von Diskette geladen werden. (mg)

Happy-Empfehlung:
Bislang bestes Action-Spiel im »Nemesis«-Stil für den Amiga. Schwierig und mit wenig Extrawaffen gesegnet, dafür viel Spielspaß und langanhaltende Motivation.

Erste Hilfe:
Zunächst zweimal hintereinander das »Speed«-Extra anwählen. Anschließend die Schußkraft erhöhen. Den »Whiz« zum Schluß aktivieren.

Cybernoid

CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette)

GRAFIK	80 ★
SOUND & MUSIK	77 ★
HAPPY-WERTUNG	76 ★



Weltraum-Piraten haben die netten Kerle von der Galaxis-Förderation ordentlich beklaut und die Beute versteckt: sie lagert jetzt in den gut bewachten unterirdischen Kammern eines Piraten-Planeten. Mit einem bis an die Zähne bewaffneten Mini-Raumschiff brechen Sie auf, um Screen für Screen die Verteidigungs-Anlagen auszuschalten und die wertvollen Sachen zurückzuklauen.

Von diesem munteren Plündern auf fremden Welten handelt »Cybernoid«, das neue Action-Spiel von »Exolon«-Autor Raffaele Cecco. Farbenprächtige Grafik, zündende Musik sowie jede Menge Gegner und Extra-Waffen zeichnen sein neues Werk aus. Bei der Erforschung der einzelnen Räume begegnen einem gefährliche Gegner.

Per Feuerknopfdruck feuert man einen Schuß ab; wird der Knopf etwas länger gedrückt, löst man die gerade aktive Extra-Waffe aus. Es gibt fünf Extra-Sorten: Bomben (größerer Schadens-Radius), Minen (wenn sie von einem gegnerischen Sprite berührt werden, macht's »Wumm!«), Shield (Schutzschild), Bounce (abprallende Super-Schüsse) und Seeker (Rakete, die gezielt auf den dicksten Gegner losgeht). Diese fünf Waffen können leider nur über die Tastatur mit den Tasten 1 bis 5 gewählt werden. Man kann die Extras im Gegensatz zum Standard-Schuß nicht beliebig oft einsammeln. Zum Glück können Sie die Vorräte unterwegs ergänzen. Doch damit nicht genug: zusätzliche Extras, wie ein Feuerball, der um Ihr Schiff kreist oder Zusatzgeschütze für den Standard-Schuß, werden auch geboten.

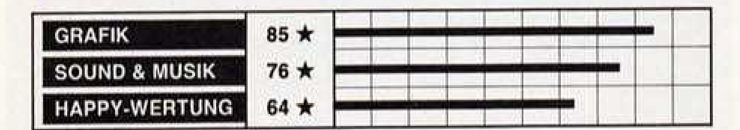
Trotz des etwas hausbackenen Spielprinzips macht Cybernoid Spaß. Das ist vor allem dem reichhaltigen Extra-Angebot und der schönen Grafik der getesteten CPC-Version zu verdanken. Für jeden Raum muß man sich die ideale Taktik überlegen, geschickt mit dem Joystick sein und etwas Glück haben, um heil durchzukommen. (hl)

Happy-Empfehlung:
Technisch starke Ballerei für einen Spieler. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich im Lauf des Spiels.

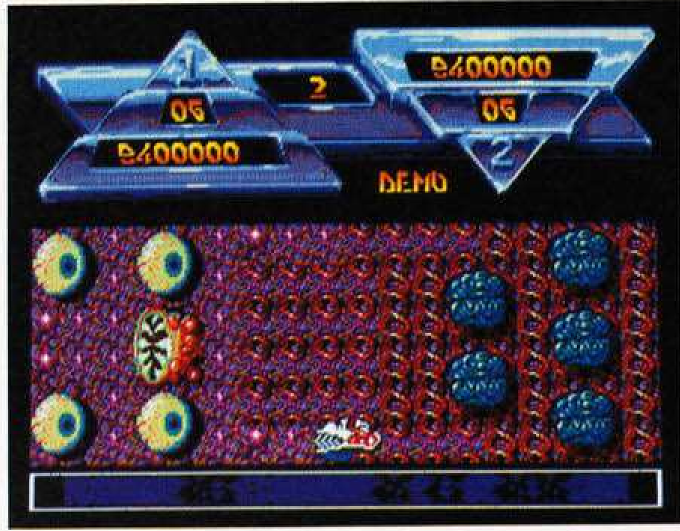
Erste Hilfe:
Mit den beiden wirkungsvollsten Extras, Schutzschild und Bounce, nicht knausern. Nach dem Verlust eines Lebens bekommt man wieder einen neuen Vorrat an Extra-Waffen.

Return to Genesis

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette)



GRAFIK	85 ★
SOUND & MUSIK	76 ★
HAPPY-WERTUNG	64 ★



Um das Sternen-Imperium der Menschen zu sichern und Wunderwaffen zu entwickeln, wurden die zwölf besten Wissenschaftler je fünfzigmal geklont, unsterblich gemacht und auf 50 kleinen Planeten im System Zephr abgesetzt. Dieses Projekt namens »Genesis« hat viele Jahre lang technische Wunder vollbracht. Doch jetzt hat eine außerirdische Roboter-Rasse Zephr erobert. Damit das ungeheure Wissen nicht in falsche Hände gerät, starten die Menschen eine verzweifelte Rettungsaktion: Sie alleine sollen mit einem kleinen Raumschiff alle Wissenschaftler befreien.

»Return to Genesis« ist eine Variante des guten alten Defender-Themas: Sie steuern ein kleines Raumschiff über eine nach links und rechts scrollende Landschaft, weichen Hindernissen aus, zerstören angreifende Raumschiffe und sammeln die Wissenschaftler ein.

Wie fast jedes gute Action-Spiel kommt auch Return to Genesis nicht ohne Extra-Waffen aus. Jeder an Bord genommene Wissenschaftler kann in Ihr Raumschiff Extras einbauen. Bis auf die Extras ändert sich von Level zu Level nur die Hintergrund-Grafik. Besondere neue Gegner gibt es nicht.

Return to Genesis realisiert als erstes Spiel völlig ruckfreies Links-Rechts-Scrolling auf dem Atari ST. Die eindrucksvoll gezeichneten Hintergründe scrollen sogar in mehreren Ebenen. Musikalisch werden eine durchschnittliche Titel-Musik und Sound-Effekte sowie etwas digitalisierte Sprache geboten. Der Schwierigkeits-Grad ist sehr hoch. Obwohl Ihnen nur die Schüsse der gegnerischen Schiffe gefährlich werden können, ist es doch sehr schwer, diesen auszuweichen. Dazu kommt, daß man bei Joystick-Betrieb immer eine Hand an der Tastatur haben muß, um Extras zu aktivieren.

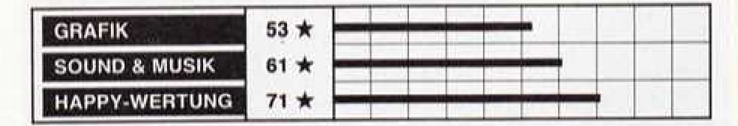
Obwohl sich spielerisch nicht viel tut, macht Genesis Spaß. Es ist immer der Drang da, noch einen Level zu schaffen und noch eine Runde zu spielen. (bs)

Happy-Empfehlung:
Technisch brillantes, sehr schweres Action-Spiel. Viel Grafik, aber spielerisch auf Dauer nichts Neues.

Erste Hilfe:
Für jeden Level eine Karte und Liste anlegen, welcher Wissenschaftler welches Extra einbauen kann. Wer am Anfang nach links fliegt, erhält mit »Elderet« einen Dreifach-Schuß.

Magnetron

C 64 (Spectrum, CPC)
35 Mark (Kassette) 49 bis 59 Mark (Diskette)



GRAFIK	53 ★
SOUND & MUSIK	61 ★
HAPPY-WERTUNG	71 ★



Die Programmierer des C 64-Spiels »Paradroid« und des Spectrum-Spiels »Quazatron« haben sich zusammengetan, um unter dem Namen »Magnetron« eine dreidimensionale Variante des Paradroid-Themas abzuliefern.

Auf acht Raumstationen wurden illegalerweise Strahlenwaffen installiert. Der Roboter KLP-2 soll diese zerstören, indem er in jeder Station die vier Reaktoren überlastet.

Jeder der Reaktoren hat eine bestimmte elektrische Ladung. KLP-2 kann diese Ladung verändern, indem er dem Reaktor positive oder negative Ladung entzieht. Der Reaktor ist dadurch leicht kaputt zu machen, allerdings schleppt KLP-2 jetzt diese Ladung mit sich herum.

Die mit Pfeilen versehenen Bodenfliesen der Raumstationen sind magnetisch. Ist KLP-2 positiv geladen, wird der in der Pfeilrichtung der Fliesen weitergeschubst, ist er negativ geladen, umgekehrt. Sie müssen also die Ladungen zwischen den Reaktoren intelligent austauschen, damit Sie sich nicht selbst bestimmte Wege versperren.

Zu allem Überfluß tummeln sich viele feindliche Roboter in den Stationen. Diese können Sie nicht nur abschießen, sondern auch übernehmen und selber lenken. Wenn Sie einen Roboter übernehmen wollen, spielen Sie ein kleines, aber schweres Puzzle-Spiel. Gewinnen Sie, haben Sie den anderen Roboter unter Kontrolle, andernfalls werden Sie zerstört.

Die getestete C 64-Version verzichtet auf Scrolling und schaltet zwischen den Bildern um. Die einzelnen Roboter-Sprites sehen nicht sehr schön aus, hier hätte der Programmierer sorgfältiger zeichnen sollen.

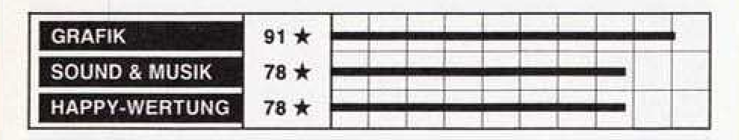
Spielerisch bietet Magnetron Action, Geschicklichkeit, Strategie und Denkspiel gleichzeitig. Wäre die Grafik etwas schöner, würde sich diese interessante Mischung in die Herzen der Computer-Fans spielen; so macht Magnetron zwar auch Spaß, man vermißt aber ein besonders fesselndes Element. (bs)

Happy-Empfehlung:
Nicht allzu schweres Action- und Geschicklichkeits-Spiel mit interessanten Ideen und viel Strategie.

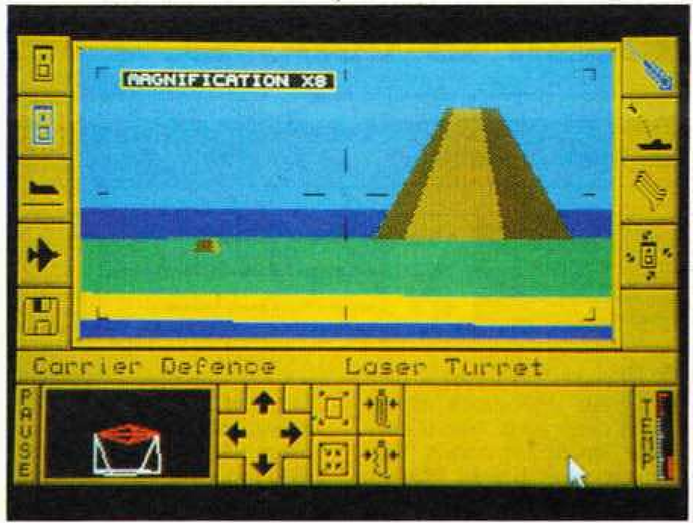
Erste Hilfe:
— So schnell wie möglich einen einfachen Roboter übernehmen, das erhöht die Überlebens-Chancen.
— Zu Anfang mehrmals das Denkspiel üben.
— Karte anlegen, damit man weiß, wo die Reaktoren sind.

Carrier Command

Atari ST (Amiga, CPC, MS-DOS, Spectrum)
69 bis 79 Mark (Diskette)



GRAFIK	91 ★
SOUND & MUSIK	78 ★
HAPPY-WERTUNG	78 ★



Ein geologisches Phänomen hat in einer entlegenen Ecke der Ozeane ein Archipel aus 64 Inseln entstehen lassen. Die Inseln sind sehr reich an Rohstoffen und deswegen beschließt Ihre Regierung, die Inseln heimlich auszuschlachten. Zwei spezielle Fabrik-Schiffe, die sich auch gut verteidigen können, sollen das Archipel aus zwei Richtungen erschließen. Beide Schiffe sind voll computergesteuert. Doch feindlichen Terroristen gelingt es, die Programmierung eines der beiden Schiffe zu ändern, so daß es jetzt die Inseln für die Gegenseite einnimmt. Aus dem anderen Schiff wird der Zentral-Computer entfernt und ein menschlicher Kapitän eingesetzt, damit ein solches Unglück nicht nochmal passieren kann. Der Krieg zwischen den beiden Schiffen beginnt.

»Carrier Command« ist eine Strategie-Simulation, die insbesondere durch ihre superschnelle 3D-Grafik Aufsehen erregt. Sie steuern hier nicht nur das schwere Schiff durch die Wellen, sondern haben auch Kontrolle über bis zu vier amphibische Panzer und bis zu vier Flugzeuge. Mit dieser schweren Ausstattung versuchen Sie, bisher unbenutzte Inseln in Ihr Inselnetz einzubeziehen, aber auch dem Computergegner Inseln abzujagen. Das Spiel ist gewonnen, wenn Sie das Computer-Schiff von allen Versorgungen abgeschnitten oder im direkten Kampf vernichtet haben.

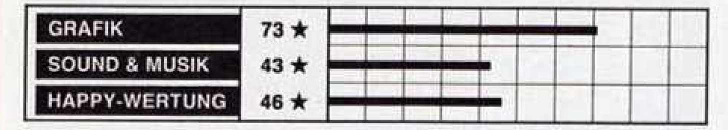
Das interessante Spielprinzip wird von einer rasanten 3D-Grafik begleitet, die auf dem ST ihresgleichen sucht. Ausgefüllte Objekte bewegen sich fließend über den Schirm. In den hektischen Action-Szenen kommt diese Grafik voll zum Zuge, allerdings hat das Spiel auch einige Längen. Wenn Sie mit dem Schiff von Insel zu Insel fahren, können Sie in Ruhe einen Kaffee trinken gehen, weil in diesen fünf Minuten überhaupt nichts passiert. Da man gerade in der Startphase sehr oft diese unfreiwilligen Wartezeiten einlegen muß, ist »Carrier Command« kein Spiel für Ungeduldige. (bs)

Happy-Empfehlung
Technisch hervorragendes Strategie-Action-Spiel mit super 3D-Grafik, aber auch spielerischen Längen; nur für geduldige Spieler.

Erste Hilfe:
Niemals dem Autopiloten trauen. Er wählt immer den kürzesten Weg, der durchaus ein Kollisionskurs sein kann. Gerade beim Aus- und Andocken aufpassen.

Predator

C 64 (Atari ST, Spectrum, CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)



GRAFIK	73 ★
SOUND & MUSIK	43 ★
HAPPY-WERTUNG	46 ★



Ein Hubschrauber mit drei engen Vertrauten des amerikanischen Präsidenten ist in Zentral-Amerika abgestürzt. Major Alan Schaeffer soll mit seiner Truppe die Insassen so schnell wie möglich retten, da sich feindliche Guerillas in der Nähe aufhalten. Doch was für den erfahrenen Söldner wie ein einfacher Auftrag aussieht, entpuppt sich als Alptraum. Denn außer den Guerillas ist noch etwas anderes im Dschungel, etwas, das nach und nach Schaeffers Leute auf brutale Weise umbringt.

Wer den Film »Predator« mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle gesehen hat, kennt des Rätsels Lösung: Ein außerirdischer Großwild-Jäger ist auf die Erde gekommen, um dort besonders intelligente Tiere, eben uns Menschen, zu jagen. Das Computerspiel zum Film ist im wesentlichen eine ständige Ballerei auf einem von rechts nach links scrollenden Dschungel-Bildschirm. In den ersten beiden von vier Levels schießt man sich durch eine Horde von feindlichen Soldaten und darf auch ein paar Granaten werfen. In den beiden anderen Levels zeigt sich der Außerirdische. Jetzt muß der Spieler nicht nur kämpfen, sondern auch mit etwas Rumrätseln herausfinden, wie der Außerirdische vor Ablauf des Zeitlimits zu besiegen ist. Wer den Film nicht kennt, wird es schwer haben, auf die richtige Lösung zu kommen.

Die Grafik der C 64-Version ist teilweise sehr gut, teilweise enttäuschend (besonders der Außerirdische). Sound-Effekte gibt es nur wenige, Musik ertönt nur im extra zu ladenden Vorspann.

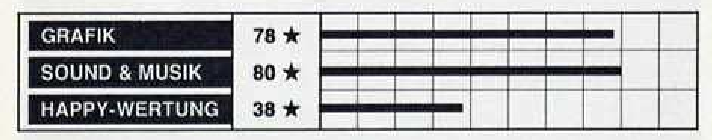
Der Schwierigkeitsgrad des Spiels liegt viel zu hoch. Es ist praktisch kaum möglich, die ersten Level zu überleben, da die Steuerung der Spielfigur ungewöhnlich ist und man nur unpräzise schießen kann. Dafür sind der dritte und vierte Level kindisch einfach, wenn man erst einmal heraushat, wie der Außerirdische zu besiegen ist. Die Mischung aus handfester Action und Strategie hinterlies so einen bitteren Nachgeschmack. (bs)

Happy-Empfehlung:
Sehr schweres Schieß- und Metzel-Spiel, spätere Level fordern strategisches Nachdenken.

Erste Hilfe:
Legen Sie sich eine Karte an. Manchmal können Sie bestimmte Gegenstände nur aufnehmen, indem Sie sich bücken und nicht, wie in der Anleitung beschrieben, Return drücken.

Rimrunner

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)



GRAFIK	78 ★
SOUND & MUSIK	80 ★
HAPPY-WERTUNG	38 ★



Andere Planeten, andere Jobs. Das rührige Insekten-Völkchen auf einer Welt am anderen Ende der Galaxis braucht jemanden für eine verantwortungsvolle Aufgabe: 5 Kraftfeld-Generatoren sind auf dem Planeten postiert, die ein Energieschild bilden, das gegen die invasionslüsternen Rickracker schützt (Namen gibt's...). Die Generatoren müssen ständig mit frischer Energie vollgepulvert werden, damit sie nicht ausfallen. Fürs Aufladen sorgt der »Rimrunner«, ein Insektenkrieger, der auf einem stattlichen Saurier durch die Landschaft reitet.

Ein Rimrunner führt kein leichtes Leben: Ständig wird er von Mini-Angreifern bedroht, die durch das Schutzschild-System geflutscht sind. Da heißt es ständig kräftig ballern und rechtzeitig alle Generatoren mit Energie versorgen. Um in den nächsten Level zu kommen, muß der Schutzschild stehen. Ein Zeitlimit macht die Angelegenheit noch ein bißchen spannender.

Auf einem kleinen Radar wird am oberen Bildschirmrand angezeigt, an welcher Stelle man sich gerade befindet und welche Generatoren eine Portion Energie benötigen. Der Bildschirm scrollt bei den Ausritten von Rimrunner und Saurier-Hengst flott nach links oder rechts. Die Angreifer, die ständig in rauhen Mengen angeflitzt kommen, erledigt man am besten mit einer Salve aus der Laser-Knarre.

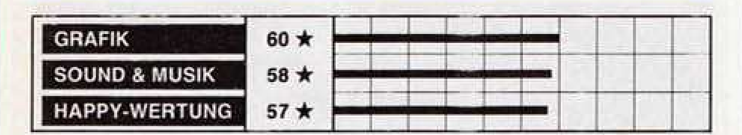
Rimrunner nutzt den C 64 gut aus: Scrolling und Sprites sind schnell animiert und schön gezeichnet. Die Titelmusik packt einen richtig und der Sound-Effekt, der zu hören ist wenn der Rimrunner auf zwei Fingern nach seinem Saurier pfeift, klingt preisverdächtig. Wegen spielerischer Dürftigkeiten ist das Programm aber nur ein sehr kurzfristiges Vergnügen. Außer neuen Grafiken wird auf höheren Levels keine Abwechslung geboten. Auf Extra-Waffen und spielerische Neuheiten muß man auch verzichten und wird zudem vom hohen Schwierigkeitsgrad genervt. (hl)

Happy-Empfehlung:
Computer-Action Marke »simpel & hart« — nur für fortgeschrittene Spieler. Wird relativ schnell langweilig.

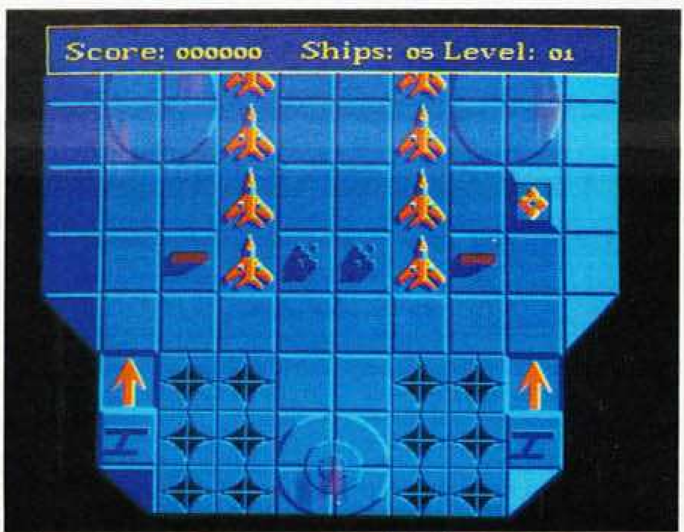
Erste Hilfe:
Während des Reitens ständig nach schräg oben und nach vorne schießen. Wenn es den Rimrunner mehr als zwei, drei Mal zerbröselt, wird man kaum alle Generatoren rechtzeitig erreichen.

Iridon

Amiga
49 Mark (Diskette)



GRAFIK	60 ★	
SOUND & MUSIK	58 ★	
HAPPY-WERTUNG	57 ★	



Die Ballerspiel-Fans unter den Amiga-Besitzern kommen endlich auf ihre Kosten. Nach »Sarcophaser« wartet mit »Iridon« eine weitere Weltraum-Schlacht auf Sie.

Ihre Aufgabe besteht darin, bestimmte Einrichtungen auf der Oberfläche eines riesigen Mutterschiffs zu zerstören. Flitzen Sie aber nicht zu ungestüm mit dem Raumschiff durch die Gegend, denn eine Karambolage mit bestimmten Gebäuden wäre recht ungesund.

Je höher der Level, desto mehr feindliche Abfangjäger fliegen über das Spielfeld und feuern aus allen Rohren. Während Sie deren Schüssen tunlichst ausweichen sollten, dürfen die Raumschiffe berührt werden. Zudem sind die Weltraumminen zu beachten.

Wurden alle Gebäude dem Erdboden gleich gemacht, kann man zum Landeanflug ansetzen. Nur noch schnell ein paar Fahrzeuge im Inneren des Schiffes zerstören — und schon wartet der nächste Blechgigant.

Der Programmierer von Iridon ist anscheinend ein glühender Fan des Ballerspiel-Klassikers »Uridium« für die 8-Bit-Computer. Anders ist es wohl kaum zu erklären, daß er sich so genau an sein Vorbild gehalten hat. Leider hat er dabei übersehen, daß Uridium über zwei Jahre auf dem Buckel hat. Extrawaffen, wie man sie von vielen anderen Spielen dieses Genres kennt, fehlen völlig.

Technisch macht Iridon keine schlechte Figur. Das vertikale Scrolling ist einwandfrei und die Sprites gleiten ruckfrei über den Bildschirm. Dank der 50 verschiedenen Raumschiffe ist für Abwechslung gesorgt, zumal der Schwierigkeitsgrad von Level zu Level steigt. Erfreulicherweise wird die High Score-Liste auf Diskette gespeichert.

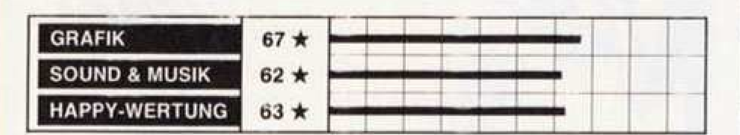
Wer schon immer ein Uridium-ähnliches Spiel für seinen Amiga wollte, der ist mit Iridon gut bedient. Im direkten Vergleich mit dem »Nemesis-Verschnitt« »Sarcophaser«, das wir auch in dieser Ausgabe testen, schneidet Iridon allerdings deutlich schlechter ab. (mg)

Happy-Empfehlung:
Technisch ordentlicher »Uridium«-Verschnitt für den Amiga. Leider keine Extrawaffen; trotz hohem Schwierigkeitsgrad auf Dauer etwas eintönig. PAL-Auflösung wird ausgenutzt.

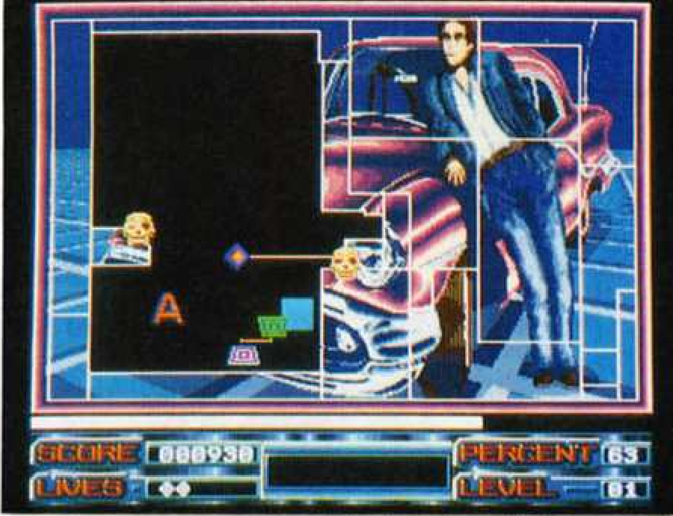
Erste Hilfe:
Die angreifenden Raumschiffe einfach links liegenlassen. Abschießen kostet Zeit und ist gefährlich.

Power Styx

Amiga
49 Mark (Diskette)



GRAFIK	67 ★	
SOUND & MUSIK	62 ★	
HAPPY-WERTUNG	63 ★	



Warum kompliziert, wenn's auch einfach geht? Man nehme eine alte, erfolgreiche Spielidee, peppe diese mit Digi-Sound und guter Grafik auf und garniert das Ganze mit fetzigen Extras. Die Programmierer von »Power Styx« haben sich exakt an dieses Erfolgsrezept gehalten.

Diesmal mußte das gute alte »Qix« als Grundstock für ein neues Spiel herhalten. Per Joystick steuern Sie einen Cursor mit dem Flächen ausgefüllt werden sollen. Als Belohnung winkt ein Hi-Res-Bild, das zusehends Gestalt annimmt. Sind mindestens 75 Prozent des Spielfeldes eingefärbt, wird die ganze Grafik gezeigt. Danach geht es mit dem nächsten Level weiter.

Damit's nicht zu einfach wird, stören diverse Monster das friedliche Mal-Vergnügen. So laufen zum Beispiel schon im ersten Level zwei Totenköpfe unentwegt die Linien entlang, die Sie mit dem Cursor gezeichnet haben. Darüber hinaus torkeln ein paar geometrische Figuren unberechenbar über den Teil des Bildschirms, der noch nicht eingefärbt wurde.

Als Ausgleich huschen ab und zu Symbole über das Spielfeld, hinter denen sich (meistens) nützliche Extras wie höhere Cursor-Geschwindigkeit oder Bonus-Punkte verbergen.

Power Styx ist ein clever gemachter Qix-Aufguß. Obwohl er etwas zu schwierig ist, kommt man immer wieder gerne darauf zurück. Ein bißchen mehr PS hätten dem Cursor allerdings nicht geschadet (nur eine Schnecke ist langsamer). Die 15 Hintergrund-Grafiken bieten für Amiga-Verhältnisse gehobene Mittelklasse-Qualität. Am Sound wurde dagegen arg gespart. Zu den wenigen, aber knackigen Sound-Effekten dudelt im Hintergrund immer ein und derselbe Kurz-Jingle.

Man darf gespannt sein, wie die andere, bereits überfällige Qix-Version »Maniax« im Vergleich zu Power Styx abschneidet. Wer etwas Geduld hat, sollte mit dem Kauf noch etwas warten und die beiden Programme vergleichen. (mg)

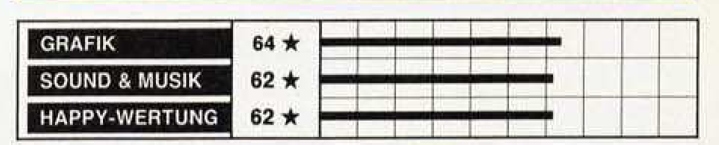
Happy-Empfehlung:
Unkompliziertes aber unterhaltsames Geschicklichkeits-Spiel auf der Basis des Spielhallen-Klassikers »Qix«. Wenig Extras. Nützt die PAL-Auflösung aus.

Erste Hilfe:
— Immer nur kleine Flächen ausfüllen und sich so seinen Weg bahnen.
— Hüten Sie sich vor dem Kreuz-Extra.

The Games: Winter Edition

Wie einst in Calgary: »The Games: Winter Edition« bringt das Flair der Olympischen Winterspiele auf den Computer-Monitor.

C 64 (Apple II, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)



GRAFIK	64 ★
SOUND & MUSIK	62 ★
HAPPY-WERTUNG	62 ★

Der sechste Sproß der »Games«-Sportspielreihe von Epyx ist da: Wandelte man mit »World Games« und »California Games« zuletzt auf eher exotischen Pfaden, stehen bei »The Games: Winter Edition« wieder klassische olympische Sportarten im Mittelpunkt. Die sieben Disziplinen sind Rennrodeln, Slalom, Ski-Abfahrt, Eiskunstlauf, Skispringen, Langlauf und Eisschnelllauf. Einige dieser Sportarten waren bereits beim Vorgänger-Programm »Winter Games« vertreten. Bei Winter Edition wurden sie natürlich völlig neu programmiert und sind grafisch und spielerisch eigenständig.

Wie es bei den »Games«-Spielen schon Tradition ist, können auch hier bis zu acht Spieler mitmachen. Ob man nur einige bestimmte oder alle Disziplinen spielen will, kann man sich aussuchen. Die besten Leistungen in jeder Sportart werden bei der Disketten-Version gespeichert.

Rennrodeln (»Luge«) ist die Auftakt-Disziplin. Vor dem Start kann man eine von vier Strecken wählen. Bei der rasanten Fahrt durch den Eiskanal müssen Sie auf die Anzeigen im unteren Bildschirmviertel achten: Scheppert der Schlitten an den Rand der Bahn, verliert er an Tempo. Durch Links-/Rechts-Steuern greift man ins Geschehen ein und versucht, das Gefährt möglichst schnell ans Ziel zu bringen. Wer sich vorher auswendig merken kann, wann welche Kurve kommt, hat gute Chancen auf die Bestzeit.

Auch beim Ski-Langlauf hat man zu Beginn die Wahl zwischen mehreren Strecken, die hier unterschiedlich lang sind. Zwei Spieler treten gleichzeitig an. Durch Links-/Rechts-Bewegungen des Joysticks gewinnt die Spielfigur an Tempo. Bei Steigungen kann man durch zusätzliches Feuerknopf-Drücken noch einen Zahn zulegen. Hier kommt es nicht auf möglichst schnelles Joystick-Rütteln, sondern auf langsamere, gleichmäßige Bewegungen an.

Die Kür der Damen steht beim Eiskunstlauf auf dem Programm. Bevor es aufs Eis geht, bestimmen Sie die Choreographie und die dazu passende Musik. Ein gutes Gedächtnis ist auch hier hilfreich, denn man muß sich bei der Kür möglichst genau an die Vorgaben halten, die man in der Choreographie-Phase festlegte. Der Pfeil in der Zeit-Anzeige hilft dabei ein bißchen: leuchtet er zum Beispiel grün, wird es höchste Zeit, die nächste Kunstfigur auszuführen. Die Wertungen der Computer-Jury richten sich sowohl nach technischer als auch künstlerischer Qualität Ihrer Kür.

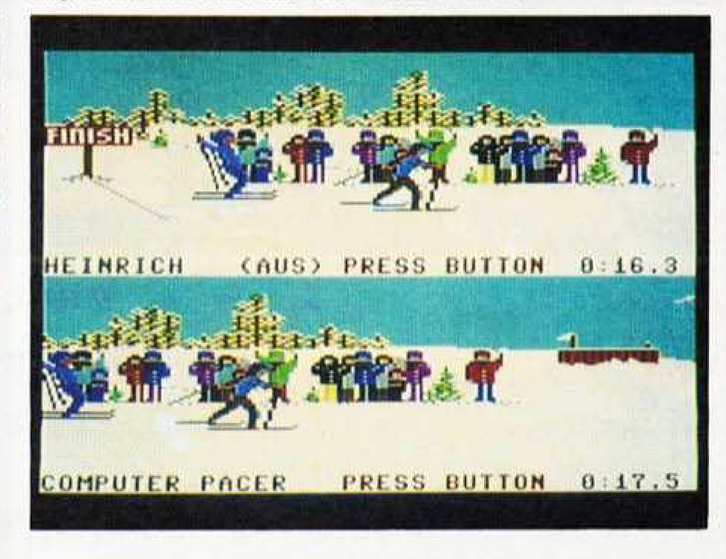
Beim Skispringen gibt es zwei wesentliche Phasen: zunächst sieht man aus der Perspektive des Springers, wie er todesmutig die Schanze herunterdonnert. Nach erfolgreichem Absprung per rechtzeitigen Feuerknopfdruck sieht man den Springer durch die Luft segeln. Durch entsprechende Joystick-Steuerung lehnt sich die Spielfigur vor und zurück, hebt und senkt sogar die Arme. Befindet sie sich in einem 45-Grad-Winkel zur Erde, sollte man den Feuerknopf gedrückt halten, um die Landung einzuleiten. Die Wertung setzt sich aus Haltungspunkten und der erreichten Weite zusammen.

Beim Slalom treten gleich zwei Skifahrer gleichzeitig an. Bevor es los geht, wählt man eine von vier Strecken aus, die unterschiedlich lang und unterschiedlich dicht mit Slalomstangen versehen sind. Die Steuerung ist denkbar einfach: abwechselnd muß man über oder unter einer Stange vorbeifahren. Wer mit Risiko dicht an den Stangen vorbeifährt, verliert bei diesen Manövern weniger Geschwindigkeit. Aber Vorsicht: ein Einfädler, und dem Spieler geht's wie Wasi beim Super-G in Calgary. Ein Sturz beendet jäh alle Medaillen-Hoffnungen.

Timing und rhythmische Links-/Rechts-Schlenker mit dem Joystick sind beim Eisschnellauf gefragt. Auch hier darf man wählen, wie lang die Rennstrecke sein soll. Auf einer Übersicht sieht man die beiden Spielfiguren — es dürfen wieder zwei gleichzeitig ran — als Punkte über die Bahn ziehen. In der Mitte des Bildschirms werden die Bewegungen der Athleten in imposanter Größe gezeigt. Das ist auch bitter nötig, denn auf diese Bewegungsabläufe muß man seine Joystick-Manöver abstimmen, sonst haut es den eigenen Läufer aufs Eis.



Die abschließende Disziplin ist die Ski-Abfahrt. Mit einem mörderischen Tempo donnern die Abfahrts-Asse talwärts. Die Strecke bekommt man in 3D-Grafik gezeigt. Wer nicht stürzen will, sollte alle Tore passieren. Wenn Sie um Ihr Leben bangen, können Sie bremsen (Joystick nach hinten). Wahre Computer-Zurbriggens ziehen den Joystick aber nach vorne, um noch mehr Tempo zu erreichen.



»The Games: Winter Edition« wird von Eröffnungs- und Schlußfeiern abgerundet, die grafisch aber nur mittelprächtig sind. Überhaupt ist der Glanz der alten »Games«-Tage in dieser Hinsicht ziemlich verlorengegangen. Grafiker und Programmierer, die noch bei Winter Games mitwirkten, haben inzwischen Epyx verlassen. Den Disziplinen sieht man das an: während der Eiskunstlauf gewohnt hohes Niveau erreicht, machen Slalom und Ski-Langlauf einen bescheidenen Eindruck.

Auch in spielerischer Hinsicht gibt es einiges zu bemängeln. Der Langlauf ist langweilig und auch das Eiskunstlaufen reizt zum Gähnen. Den größten Unterhaltungswert haben noch die beiden alpinen Ski-Disziplinen. Insgesamt ist »The Games: Winter Edition« das bislang schwächste Programm der »Games«-Reihe. Fans dieses Genres werden ihm sicher einen gewissen Unterhaltungswert abgewinnen können, aber die Vorgänger machen einfach mehr Spaß. Vielleicht wird das offizielle Programm zur Sommer-Olympiade in Seoul ja besser: »The Games: Summer Edition« ist bereits angekündigt.

(hl)



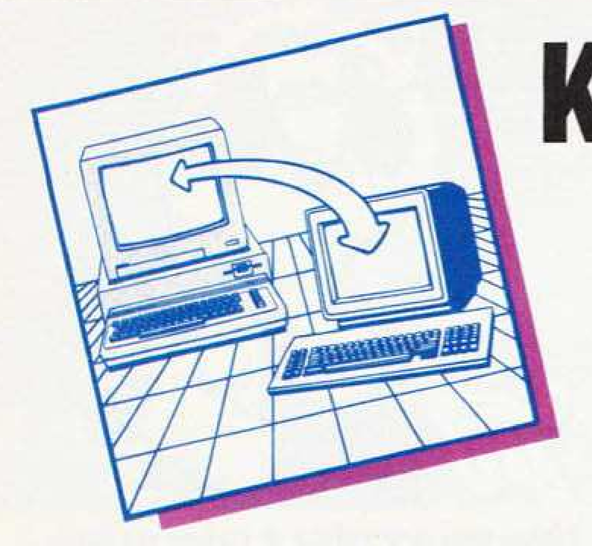
RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

TOYS "R" US · allkauf · BLV · HAKO-FOTO Video + Elektronik · Media Markt · WERTKAUF · allkauf FOTO · divi · Horten · massa · RATIO · RINGFOTO · SCHREIBER COMPUTER



WARE Aktuell
WORLD TOUR GOLF
NUMBER ONE IN THE USA
./Disk.
Simu-lations-Spiel
The great GIANA SISTERS
C64 Kass./Disk.
Amiga · Atari ST
Action-Abenteuer-Spiel
Have you got what it takes to be a....
ROLLING THUNDER
undercover cop?
TOP SECRET
NAME
RANK
CODE NAME
CODE NUMBER
THIS INVESTIGATOR IS LICENCED TO KILL
RT
ROLLING THUNDER
The Coin-op Sensation
Atari ST · Amiga
C64 Kass./Disk.
Action-Rollen-Spiel
APOLLO 18
ACCOLADE
LICENSED BY ELECTRONIC ARTS
ACCOLADE
NOCH KEIN SPIEL HINGEWAGT HAT
s./Disk.
Simu-lations-Spiel
VOLLEYBALL SIMULATOR
C64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
Simu-lations-Spiel
TIP des Monats
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,–
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung.)

Kurz und bündig



Jeden Monat werden in Happy-Computer aktuelle Umsetzungen von Computer-Spielen in dieser Rubrik getestet. Diesmal stellen wir folgende Programme vor.

Für Atari ST: Thrust, BMX Simulator sowie Great Giana Sisters.

Für Amiga: Rolling Thunder, Eco und Jet.

Für C 64: Thrust 2.

Für CPC: Sidearms und Arkanoid II.

Für MS-DOS-PCs: Pinball Construction Set und Lords of Conquest.

Atari ST

Keine Chance für monochrom: Alle ST-Spiele der letzten vier Wochen funktionieren nur mit Farbmonitor oder Fernsehgerät.

Thrust brachte es 1986 zum Titel »Billigspiel des Jahres« in Happy-Computer. Sie steuern ein Raumschiff durch die Höhlen eines Planeten, um dort Energie-Kugeln abzuholen. Was das Spiel kompliziert und packend zugleich macht, ist das realistische Flugverhalten des Raumschiffs bei angekoppelter Energie-Kugel. Das Raumschiff-Kugel-System torkelt, schwingt und pendelt. Der Pilot hat alle Hände voll zu tun, nirgendwo anzuecken und den Angriffen des Verteidigungs-Systems zu widerstehen. Die simple Grafik nutzt den ST nicht sonderlich gut aus, paßt aber genau zum Spielprinzip. Eine auf Diskette gespeicherte High-Score-Liste ist auch dabei. Für den Preis von etwa 25 Mark kann man die ST-Umsetzung von Thrust eigentlich nur empfehlen.

Der ***BMX-Simulator***, der trotz des Namens nur ein nettes Geschicklichkeitsspiel aber keine Simulation ist, sieht bei der ST-Umsetzung der Amiga-Version täuschend ähnlich. Bis auf den etwas schlechteren Sound konnten wir keine Unterschiede zwischen ST und Amiga feststellen. Für knapp 30 Mark erhält man ein nettes Geschicklichkeitsspiel, dessen Dauer-Spielwert aber eher niedrig einzuordnen ist.

Die tapferen ***Great Giana Sisters*** hüpfen auf dem Atari ST jetzt genauso flink über den Schirm wie bei C 64 und Amiga. Leider muß man beim ST auf Scrolling verzichten; der Bildschirm wird immer gleich um halbe Bildschirm-Breiten verschoben. Das macht das Spiel in manchen Situationen nicht ganz so spielbar wie die anderen Versionen. Ansonsten ist die Umsetzung dieses abwechslungsreichen Geschicklichkeits-Spiels sehr gut gelungen. Vor allem der Sound ist für ST-Verhältnisse prima.

Amiga

Die Amiga-Version von ***Rolling Thunder*** ist mit der ST-Version praktisch identisch, lediglich der Sound ist wesentlich besser ausgefallen. Amiga-Besitzer werden das Ruckel-Scrolling und die dürftige Sprite-Animation besonders ärgern.

Ebenfalls identisch mit der ST-Version ist ***Eco***, das langweilige Evolutions-Spielchen. Auf dieses Programm kann man als Amiga-Besitzer ruhigen Gewissens verzichten.

Auf dem Amiga tut sich einiges im Bereich der Simulationen. So gibt es endlich die lange erwartete Umsetzung von ***Jet*** zu kaufen. Das actionreiche Programm gibt es demnächst auch in einer Version mit deutschem Handbuch. Jet hat uns vor allem wegen der recht ruckeligen Grafik ein wenig enttäuscht; spielerisch hat es aber einiges drauf. Einen ganz ausführlichen Test der Amiga-Version von Jet gibt es im Happy-Computer-Special »Power Play 4«.

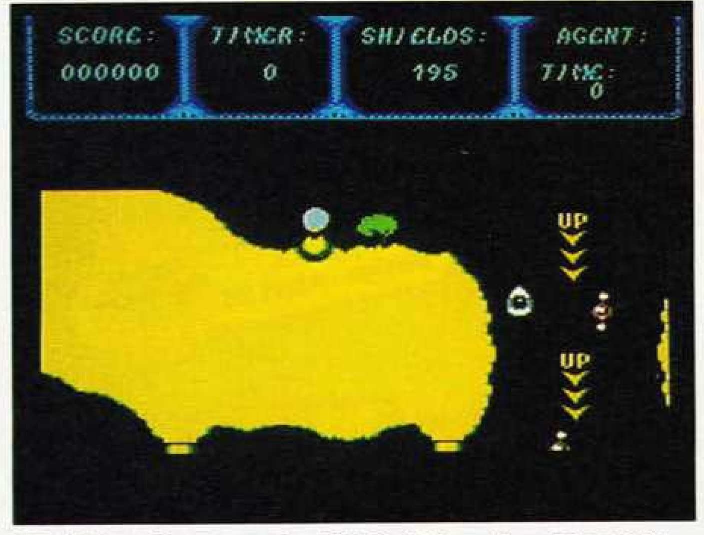
C 64

Zum Budget-Bestseller »Thrust« gibt es einen Nachfolger der natürlich ***Thrust 2*** heißt. Die Fortsetzung machte auf dem CPC eine gute Figur, die C 64-Umsetzung hat aber viel Spielwitz verloren. Kam das erste Spiel mit Minimal-Grafik und langsamen Scrolling aus, wollte bei Thrust 2 der Programmierer den C 64 besser ausreizen und machte das Spiel dadurch viel zu schnell. Das Raumschiff läßt sich nicht vernünftig steuern, da es schon auf kleineste Bewegungen des Joysticks überempfindlich reagiert. Wer starke Nerven hat und in so etwas eine neue Herausforderung sieht, wird das Spielprinzip von Thrust 2 mögen.

CPC

Zweimal Spielhalle für die CPC-Computer. Das Actionspiel ***Sidearms*** bietet Extra-Waffen für zwei Spieler gleichzeitig. Das ruckelige Scrolling und die scheußliche Grafik verleiden aber schnell den Spielspaß.

Farbenfroh geht es bei ***Arkanoid II*** zu. Hier gelang die Umsetzung wesentlich besser. Alle Eigenschaften des Automaten wurden übernommen. Durch den hochkantigen Bildschirm-Aufbau kommt sogar das Spielgefühl etwas besser herüber als beim C 64. Störend ist die manchmal recht schräge Musik, die man aber jederzeit abdrehen kann. Allerdings wurden die Joystick- und Tastatur-Abfra-



Gravitations-Drama, zweiter Teil: Bei »Thrust 2« auf dem C 64 hat technische Perfektion das Spielprinzip verschlechtert.



Welcher Computer ist es denn? Wie ein Ei dem anderen gleichen sich die ST- und Amiga-Version von »Rolling Thunder«.

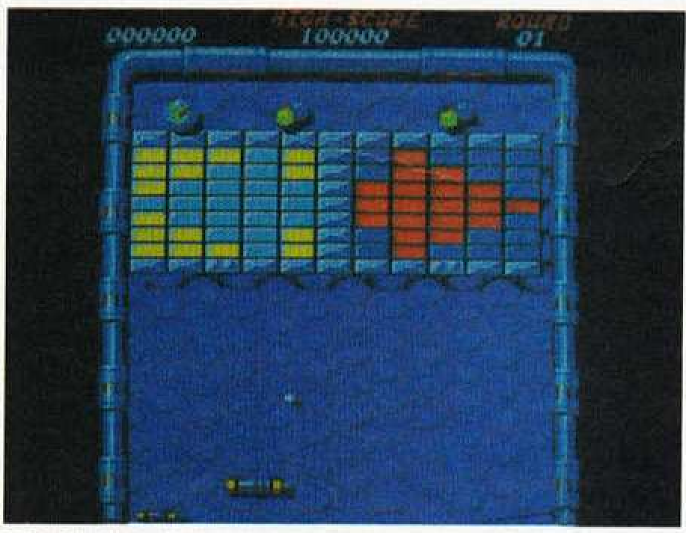
gen recht schlampig programmiert. Gerade Anfänger werden viel Mühe haben, den Ball ab und zu mal zu treffen. Wäre dies den Programmierern besser gelungen, wäre Arkanoid II eine fast perfekte Umsetzung.

Die Piraten-Simulation ***Pirates*** wird demnächst nur für CPC 6128 auf Diskette erscheinen. Für die kleineren CPCs sind keine Umsetzungen zu erwarten.

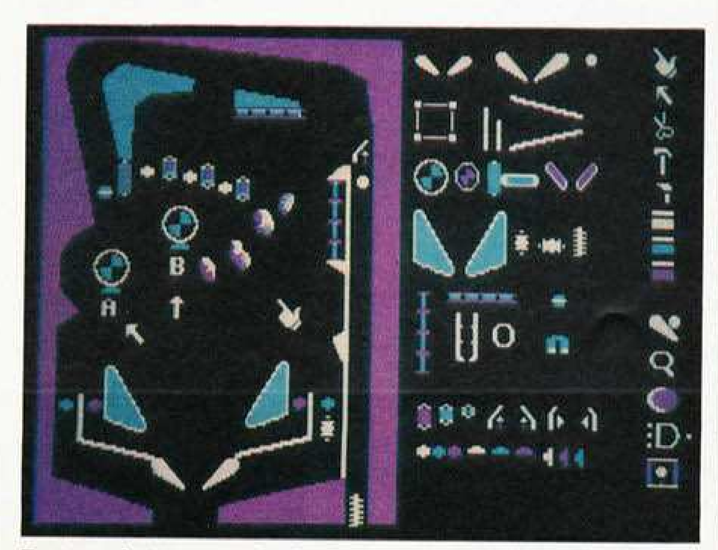
MS-DOS

Ein Klassiker der Spielewelt ist auf MS-DOS-PCs wieder auferstanden: ***Pinball Construction Set***, kurz PCS, gibt es auf Heimcomputern schon seit einigen Jahren. Jetzt ist endlich eine MS-DOS-Version mit deutscher Anleitung erschienen. Fünf vorgefertigte Flipper-Spiele sowie ein Baukasten mit beinahe unbegrenzten Möglichkeiten (über 30 Flipper und ein gutes Dutzend Kugeln gleichzeitig auf dem Feld sind kein Problem) sind im PCS enthalten. Technisch bietet PCS nichts besonderes, die Grafik-Fähigkeiten der CGA-Karte werden ordentlich genutzt. Aufgefallen ist uns allerdings, daß sich PCS nicht an die Geschwindigkeit des verwendeten Computers anpaßt. Wenn Sie also einen besonders schnellen AT haben, kann es sein, daß die Flipper so schnell werden, daß Sie sie gar nicht mehr spielen können. Fertig konstruierte Flipper können Sie übrigens jederzeit als eigenes Programm speichern, welches sie dann auch an Freunde weitergeben dürfen.

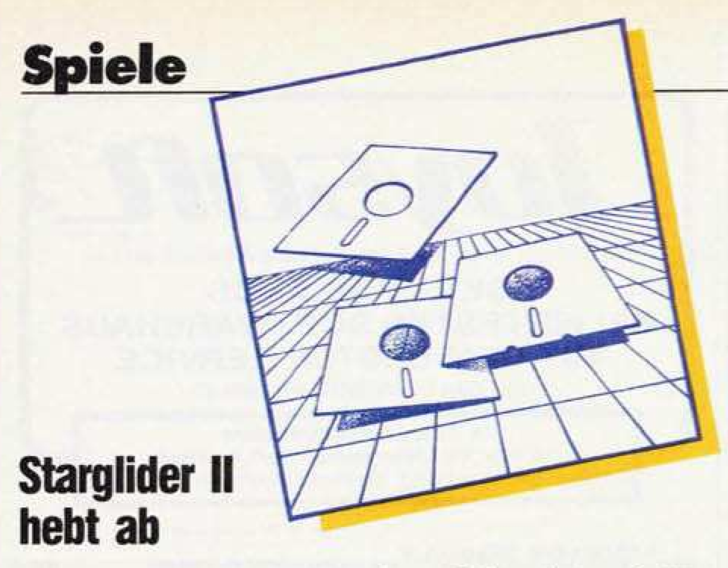
Wer ein Strategiespiel für den PC sucht, dem empfehlen wir ***Lords of Conquest***. Gegenüber der C 64-Version hat sich nicht viel geändert, lediglich die Grafik beschränkt sich auf die CGA-Standardfarben. EGA-Karten werden von beiden Spielen unterstützt, trotzdem erhält man auch dort nur CGA-Grafik. (bs)



Tolle Grafik, viele Extras, zermürbter Spieler. Die Joystick-Abfrage von »Arkanoid 2« auf dem CPC sorgt für Frust.



Textverarbeitung — nein danke! »Pinball Construction Set« für MS-DOS verwandelt Büro-PCs in Selbstbau-Flipper.



Starglider II hebt ab

Bei einem Presse-Empfang in London stellte Telecomsoft neue Spiele und frische Konzepte für seine Labels vor: die Billigspiele werden ab sofort beim neuen Label »Silverbird« veröffentlicht. Zum Start gibt's auch die ersten Billigspiele für den ST, die wir unter »Kurz und bündig« in dieser Ausgabe vorstellen. Firebird wird jetzt nur noch Vollpreis-Spiele veröffentlichen. Rainbird konzentriert sich weiterhin auf anspruchsvolle Spiele mit einem Schwerpunkt bei 16-Bit-Programmen. Die Rainbird-Packungen werden in Zukunft etwas schmaler, aber dafür tiefer ausfallen, damit mehr Beilagen wie Poster, Referenzkarten etc. hineinpassen.

Neue Produkte wurden auch angekündigt: Im Sommer soll »Starglider II« für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. Wer die schnelle Vektor-Grafik bei Starglider mochte, wird vom Nachfolger entzückt sein: Die 3D-Grafik ist so schnell wie bei Starglider, aber alle Objekte werden jetzt ausgefüllt gezeigt und animiert. Spielerisch wird viel Ballerei mit einer Prise Strategie geboten. Bei sieben Planeten trifft man auf über 80 verschiedene Spielfiguren.

Neues auch von Andrew Braybrook (»Uridium«, »Morpheus«), der gerade an einem Spiel für Firebird arbeitet. Es soll »Intensity« heißen, zunächst für den C 64 erscheinen und Action mit einer Prise Strategie bieten. (hl)

Zwei Indizierungen sind aufgehoben

Sensation in der Software-Szene: erstmals hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zwei Computerspiele von der »schwarzen Liste« entfernt: »Silent Service« und »Express Raider« dürfen ab sofort wieder frei verkauft und beworben werden. Rushware, der deutsche Distributor von Silent Service, hat die U-Boot-Simulation wieder ins Programm genommen. So kostet die C 64-Version mit deutscher Anleitung nur 29 Mark auf Kassette und 39 Mark auf Diskette. (hl)



3D mit 68000-Power: »Starglider II« im Anflug (Amiga-Version)

Die Spiele-Hitparaden Mai 1988

Die wesentlichen Trends in diesem Monat: In England sind ältere Programme, die als Billigspiele wiederveröffentlicht wurden, schwer angesagt. Antik-Software findet man mit »Ghostbusters« gar auf Platz 1.

Bei unserer Leser-Hitparade verfehlte »Maniac Mansion« knapp die Spitzenposition. Aufsteiger der Woche unterhalb der Top 10 sind »Great Giana Sisters« und »Platoon« auf den Rängen 14 und 15.

Bei der Happy-Leser-Hitparade sollte jeder mitmachen. Ihr könnt das Ergebnis mitbestimmen und nebenbei ein Computerspiel gewinnen. Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Happy-Computer
Kennwort »Top 10«
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (Wichtig!). Wir verlosen zwölf Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner sind diesmal:

Matthias Berg, Ingelheim
Torsten Berger, Gengenbach
Dietmar Hackl, Ismaning
Robert Judl, Piding
Andrea Lorson, Wadgassen
Alexander Moser, Biberach
Thomas Rauhut, Freiburg
Hilda Richter, Dannenberg
Michael Ritter, Einbeck
Thomas Sontag, Koblenz
Jörg Syberg, Rees
C 64-Computerclub, Frechen

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Carrier Command«. (hl)



Deutschland (Happy-Leser-Hits)
1. (1) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
2. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
3. (4) **Pirates** (Microprose)
4. (3) **Wizball** (Ocean)
5. (-) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
6. (8) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
7. (6) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
8. (9) **Combat School** (Ocean)
9. (-) **Bubble Bobble** (Firebird)
10. (-) **The last Ninja** (System 3/Activision)



Großbritannien
1. (-) **Ghostbusters** (Ricochet)
2. (1) **Platoon** (Ocean)
3. (-) **Predator** (Activision)
4. (2) **Out Run** (U.S. Gold)
5. (3) **Way of the Exploding Fist** (Ricochet)
6. (6) **Kik Start 2** (Mastertronic)
7. (5) **Soccer Boss** (Alternative)
8. (8) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
9. (-) **Trap Door** (Alternative)
10. (-) **Popeye** (Alternative)



U.S.A.
1. (5) **Gauntlet** (Mindscape)
2. (9) **California Games** (Epyx)
3. (2) **Test Drive** (Accolade)
4. (3) **Paperboy** (Mindscape)
5. (4) **Mini-Putt** (Accolade)
6. (1) **Spy vs Spy III** (Epyx)
7. (6) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
8. (-) **Sherlock** (Infocom)
9. (7) **Skate or die** (Electronic Arts)
10. (8) **Leisure Suit Larry** (Sierra)

SPASS IST GRENZENLOS...

Für AMIGA

„Garrison throws down the Geuntlet" (PUPULAR COMPUTING WEEKLY). „Ich muß sagen, es hat mich vollständig überzeugt" (ASM). Das sind nur einige Meinungen der Presse. Überzeugen Sie sich selbst . . .



Für AMIGA



Der Nachfolger zu Garrison, über 120 neue Level, viele neue Gegner, noch mehr versteckte Geheimnisse und Gefahren. Das absolute Muß für alle Garrison-Fans, natürlich wieder vom Erfolgsautor ANDREAS HOMMEL.

Für ST und AMIGA



„Sky Fighter von RAINBOW ARTS ist wohl das derzeit beste deutsche Ballerspiel auf dem AMIGA" – das sagt die AMIGA SPECIAL über das Programm von THOMAS HERTZLER, dem Autor des internationalen Hits BAD CAT.

Für COMMODORE 64



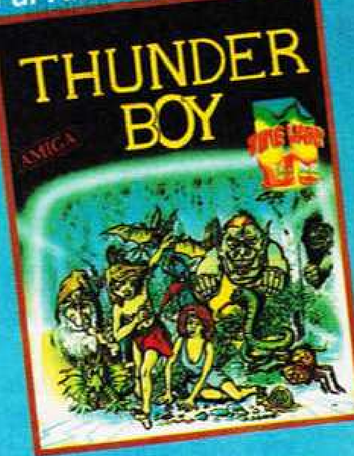
ANTICS ist eine Spielesammlung mit vier bisher unveröffentlichten Spielen. Bei der Entwicklung wurde besonderer Wert auf flotte Grafik, guten Sound und viel Spielspaß gelegt.
ASM 10/87: Preis/Leistung 10 Punkte!

Für COMMODORE 64

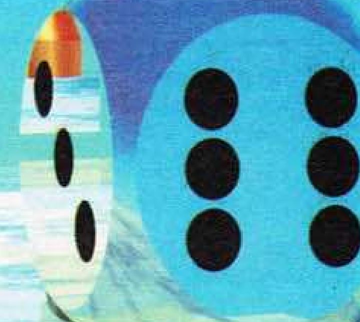


Von einer wildgewordenen Affenhorde wurde einem Känguruh das Baby geklaut. Nun beginnt eine wilde Jagd quer durch den mit allerlei Tücken gespickten Urwald.
RUN 12/87: Sound 10 Punkte, Spaß 9 Punkte (von 10)

Für AMIGA



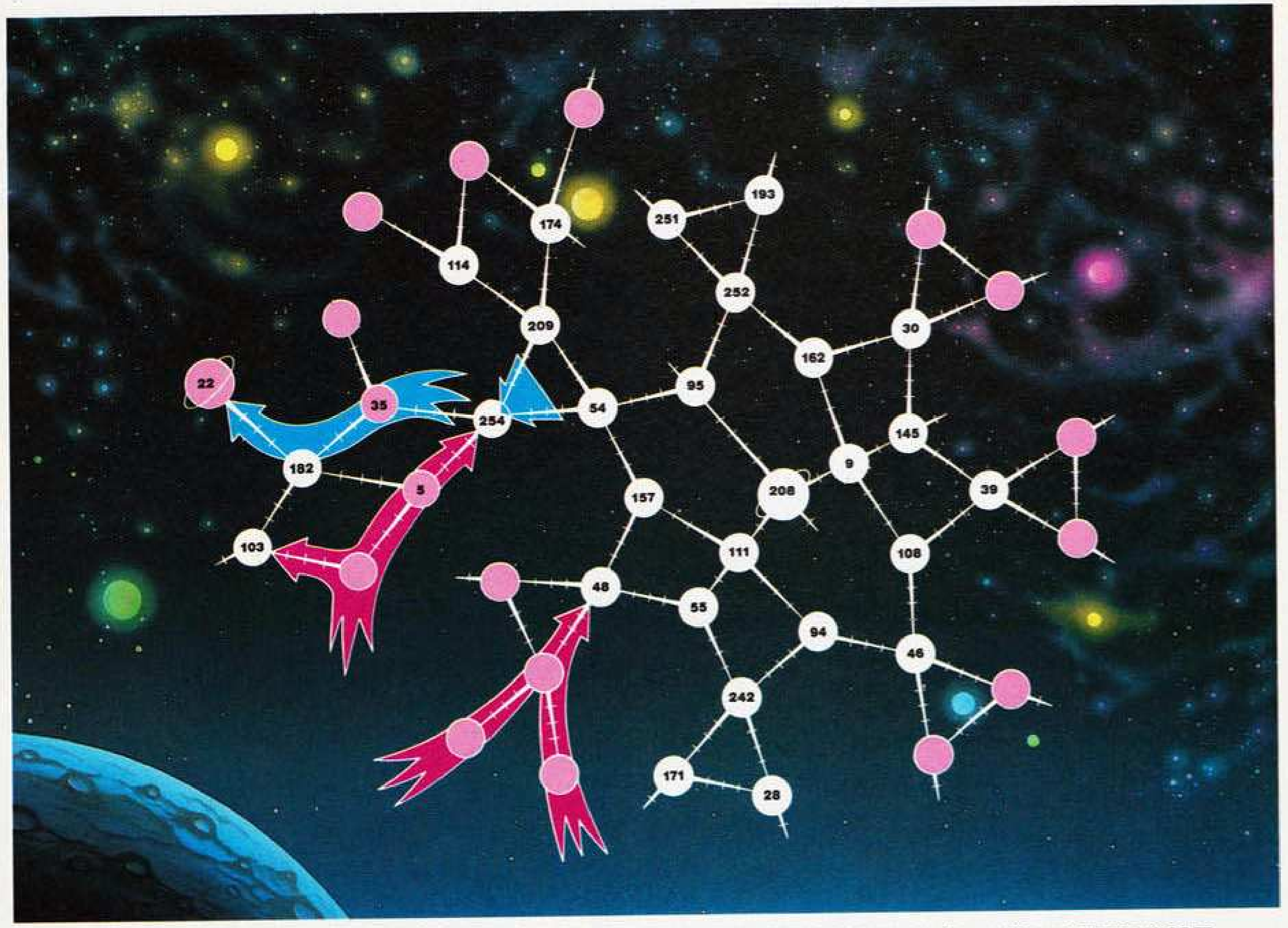
Im Thundervalley herrschte Eintracht und Frieden zwischen den Menschen und den dort lebenden Geschöpfen der Natur. Eines Tages verdunkelte sich der Himmel, Blitze zuckten am Himmel, Drago, der gefürchtete Drache mit unermeßlichen magischen Kräften war ins Tal gekommen und unterwarf Mensch und Tier. Nur Julian, der unerschrockene Sohn des Häuptlings konnte sich in Sicherheit bringen und macht sich nun auf den Weg, Drago zu besiegen.





VERTRIEB: RUSHWARE
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER





Auf Welt 103 hat CPU seine Raumschiffe in Roboter umgewandelt und die Bevölkerung getötet, während HAPPYCOMP auf Welt 254 seinen Angriff vereitelt

Postspiel »Starweb« zum Mitmachen

Roboter-Angriff auf die Westprovinz

CPU, Herr über ein Roboter-Imperium, greift unsere Randwelten im Westen an. HAPPYCOMP rüstet zum Gegenangriff. Sie haben es in der Hand, wie sich Reichsgründer »HAPPYCOMP« im Postspiel »Starweb« entscheidet. Machen Sie mit und gewinnen Sie.

Verrat! Verrat! Der Berserker CPU hat den Friedensvertrag mit HAPPYCOMP gebrochen und die friedlichen Imperiums-Welten am Westrand des Reiches überfallen. Berserker CPU ist ein planetengroßes Elektronengehirn das ein Volk von Robotern anführt. Seine Hauptaufgabe besteht in der Vernichtung allen organischen Lebens und dem Bestreben, das Universum mit Robotern zu bevölkern.

Der letzte Funkspruch, den das imperiale Hauptquartier von Welt 103 empfing, lautete: »Hilfe, Roboter greifen an.« Dann hörten die Soldaten nur noch Rauschen auf allen Frequenzen.

In weiser Voraussicht hat HAPPYCOMP auf Welt 254 starke Flottenverbände zusammengezogen und zusammen mit der dort stationierten Heimatflotte gelang es in heldenhafter Schlacht, eine Roboterflotte mit 17 Schiffen total zu vernichten.

```
W48 (55,157,170,238) [HAPPYCOMP] (Industrie=1,
Metall=16, Minen=4, Bevölkerung=67, Limit=67,
I-Schiffe=3)
F145 [KNORB]=35 (bewegt)
F152 [KNORB]=1 (bewegt)

W103 (100,182,201) [CPU] (genommen von HAPPYCOMP,
Metall=27, Minen=5, Bevölkerung=4R, Limit=30,
Tote=30, P-Schiffe=1 (AF193))
F193 [CPU]=1 (R6)

W254 (5,35,54,209)[HAPPYCOMP] (Industrie=1,
Metall=25, Minen=5, Bevölkerung=68, Limit=72,
Tote=4, I-Schiffe=2 (AF121)
F18 [HAPPYCOMP]=18 (bewegt)
F96 [HAPPYCOMP]=35 (AF84)
F131[HAPPYCOMP]=37 (bewegt)
F32 [CPU]=10 (bewegt)
F121 [CPU]=8 (AP)
F136 [CPU]=27 (bewegt)
F190 [CPU]=4 (bewegt)
F202 [CPU]=39 (bewegt)
F217 [CPU]=8 (bewegt)
F84 [--](genommen von [CPU], R0)
```

»HAPPYCOMP« steht auf Welt 254 mit 92 Schiffen der Streitmacht von »CPU« gegenüber

Lediglich der zweiten, kleineren CPU-Flotte gelang es, einen Teil der Bevölkerung zu töten (»AP«). Sowohl HAPPYCOMP als auch CPU haben über diesem Planetensystem starke Flottenverbände zusammengezogen. Der Robotstreitmacht aus 96 Schiffen auf fünf Flotten stehen drei imperiale Flottenverbände mit insgesamt 92 Schiffen gegenüber.

Gleichzeitig rückt der heimtückische Pirat KNORB im Südwesten gegen eine weitere Randwelt vor. Beide Feinde sind damit nur noch drei Züge von HAPPYCOMPs Heimatwelt 208 entfernt, könnten sie also im nächsten Zug erreichen.

Welche Züge soll Reichsgründer HAPPYCOMP im Sternenjahr 13 machen und an den Postspielcomputer nach Erftstadt schicken:

■ 6A) Soll er alle verfügbaren Kräfte auf Welt 254 zusammenziehen, um CPUs Invasionsflotte zu vernichten?

■ 6b) Soll er zur Heimatwelt von CPU nach Welt 22 fliegen, um dem Robotherrscher den Strom abzudrehen?

■ 6C) Soll er sich zu seiner eigenen Heimatwelt zurückziehen, um seine Heimatwelt zu schützen?

Was meinen Sie, was wir tun sollen in Galaxis SW-17? Entscheiden Sie sich für eine der drei Alternativen. Schreiben Sie 6A), 6B) oder 6C) auf eine Postkarte und schicken sie ausreichend frankiert und mit Ihrem Absender versehen bis zum 24.5.88 an

Redaktion Happy-Computer
Postspiel-Wettbewerb
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

Damit verabschieden wir uns aus der Galaxis SW-17. Wir haben ein halbes Jahr lang die Abenteuer von HAPPYCOMP begleitet. In der nächsten Ausgabe starten wir mit einem neuen Postspiel-Wettbewerb. Worum es dabei geht, wird noch nicht verraten. Nur soviel: Gürten Sie Sich Ihr Schwert und satteln Sie Ihr Streitroß. (jg)

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses »Starweb«-Spiel

Starweb ist das weltweit wohl größte computermoderierte Postspiel. Jeder der 15 beteiligten Spieler wählt eine Rolle und macht in der vorgegebenen Zeit seine Züge und schickt sie an den Spielleiter. Der wertet alles mit dem Computer aus und schickt die Ergebnisse an die Spieler zurück.

Da gibt es Piraten, die plündernd durchs Universum streifen, skurrile Kunstsammler, die nach Schätzen längst versunkener Kulturen suchen und Reichsgründer, die das ganze Universum erobern wollen. Händler transportieren für horrende Summen Rohstoffe zwischen den Welten, Berserker versuchen, alles organische Leben durch Roboter zu ersetzen und Apostel bekehren Planetenbevölkerungen en gros.

Monatlich begleiten wir ein Spiel »Starweb« und berichten darüber. Damit jeder Leser die Chance hat, das Flair und die Atmosphäre der Postspiele mitzubekommen. Wie sich der Spieler »HAPPYCOMP« in der Galaxie SW-17 verhält, können alle Happy-Leser mitbestimmen.

Wir stellen drei Möglichkeiten vor. Schreiben Sie uns auf einer Postkarte, was Sie für richtiger halten. Das, wofür sich die meisten Leser entscheiden, wird »HAPPYCOMP« machen. Unter allen Einsendungen eines Monats ziehen wir einen Gewinner. Der hat die Gelegenheit, gebührenfrei ein komplettes »Starweb«-Spiel bei Peter Stevens mitzuspielen, der die Kosten dafür (normalerweise 6 Mark je Runde) übernimmt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sie haben entschieden:

Die Mehrheit der Leser-Zuschriften verlangte die Alternative 5C. HAPPYCOMP hat seine Angriffe auf XOLOTHAR auf Welt 114 fortgesetzt und sich im Westen vor KNORB auf Welt 48 zurückgezogen, um Verstärkung von der Heimatwelt abzuwarten.

Unter allen Einsendungen haben wir einen Gewinner ermittelt. Es ist Thomas Fein aus Ingolstadt. Er gewinnt bei Peter Stevens eine komplettes Spiel »Starweb«. Wir gratulieren.

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.





„Katja, Ihr kennt sie schon aus dem Editorial, sorgt jetzt natürlich auch bei Hallo Freaks dafür, daß Eure Tips und Karten immer ordentlich in Happy erscheinen. Sie ist auch froh, wenn in der nächsten Ausgabe wieder gemischte Tips erscheinen, mit POKEs und Schummel-Listings und allem, was dazu gehört."

Eure Petra

Destiny Knight

Diesmal also tatsächlich der letzte Teil mit Tips und Karten zum Bard's Tale-Nachfolger »Destiny Knight«. Sicherlich werden einige von Euch dieses Ende herbeigesehnt haben, aber da sich teilweise mehr als die Hälfte der Hallo Freaks-Post um Destiny Knight gedreht hat, war der Aufwand gerechtfertigt.

Wie gewohnt kommen die Karten von Andreas Clausen aus Rendsburg. Die Ziffern vom Text findet Ihr in den Karten.

Grey Crypt — Level 0

Achtung: In der gesamten Crypt wirkt kein Zauber!

*1 The erie silence of the Crypt lies all around you. This is a place which drains all magic from the air around you, and all will from your mortal forms.

*2 On the wall is scrawled this messge:

To continue is to cut off all hope of life!

3* A magic mouth on the wall speaks:

»Hear this mortals: The Sphynx asks a riddle with 2 answers, one which allows o release, and one which brings you closer to the snare.«

*4 A voice says:

»You sell your steel past down and drift, yet secret is the ancient gift to offer up a blessed lift.«

*5 On the wall is etched:

Be not bold — it's twice foretold

*6 A voice says:

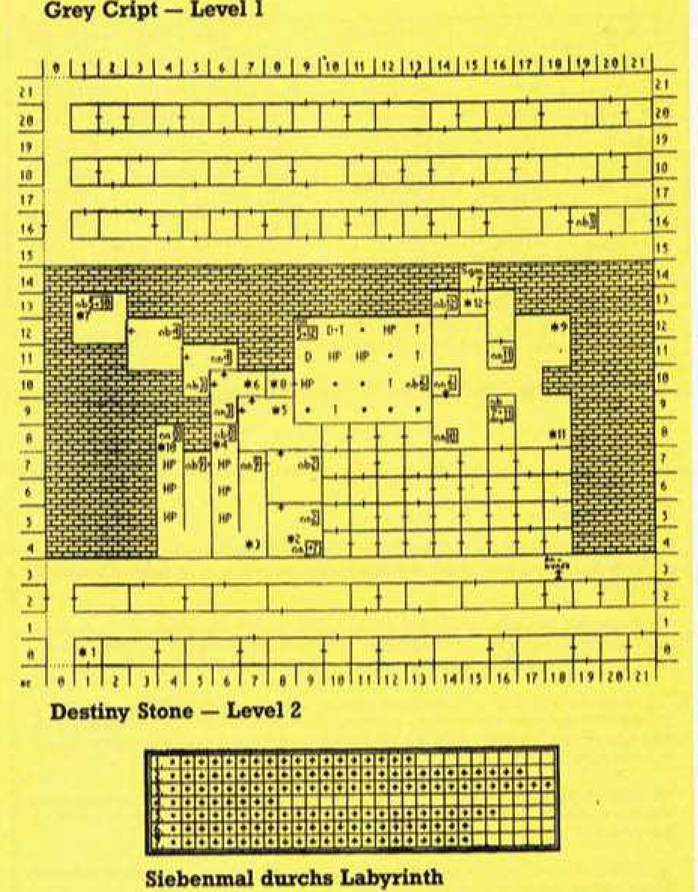
»Past days of wisdom's early reign, past years of fire, wrath and pain, a passage down you've yet to gain.«

*7 Ask the wise of DESTINY STONE

*8 There are some bleached bones here.

*9 A Sphynx stands before you, and says:





Grey Cript — Level 1

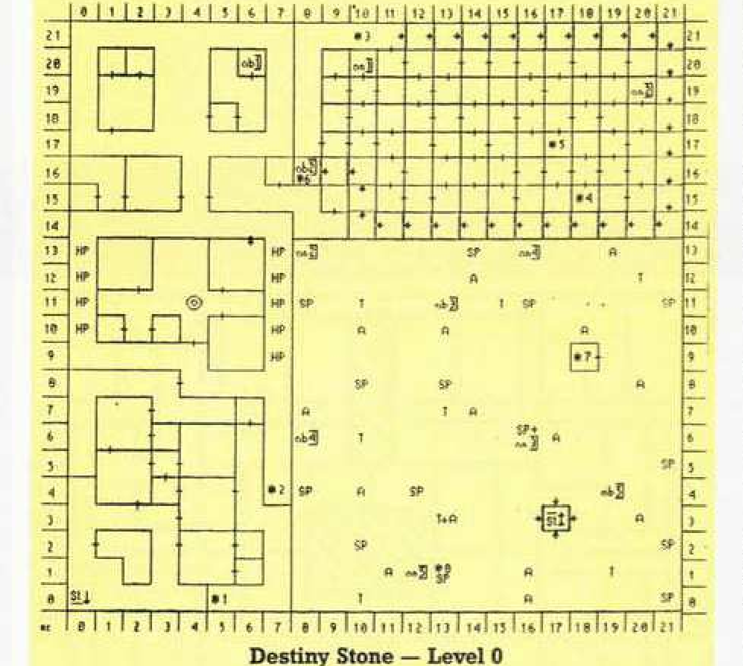
Destiny Stone — Level 2

Siebenmal durchs Labyrinth

»Two answers here I will accept; each is a creature of the Crypt. Name it«
DEATH SWORD => »I think I like you« — Ausgang wird wieder frei.
WIZE ONE => »I think I like you« — Bei 18n, 0e erscheint eine Treppe zum nächsten Level.

Grey Crypt — Level 1
Auch hier Anti-Magie-Zone!
*1 On the wall is etched:
Be not bereft...first try lower left (=A)
*2 A voice whispers:
»Past the Tombs lies the tru snare.«
*3 On the wall is written this message:
The Snare is a calculated sequence; learn it quickly, or perish!
*4 On the wall is a message, written in blood:
Wherein wisdom lies, as the clock ticks, doorways to success can be uncovered.
*5 A voice says:
»A central annoyance is fixable«
*6 A sign reads:
The Tomb of the Vampire Dragon — Adventurers beware
*7 Kampf mit dem Vampir Dragon unausweichlich
*8 SNARE #6 A voice says:
»Prepare for your death, oh mortal«
*9 Wirbel bei 4n, 16e wird ausgeschaltet; Teleport (ab, an 2)
*10 Blue robed mage:
»A sequence lost must now be found,« he said. »With what I think I'll see you 'round!« — He vanished.
*11 Grey robed mage:
»The game you thrice must commit, and non I'll see you in a bit!« — He vanished.
=> Die bei A bis C entsprechend gekennzeichneten Türen werden durch Aufsuchen von *10 und *11 jeweils »umgeschaltet«. Start mit »lower left« = A in folgender Reihenfolge:
*11; A; *10; B; *11; C; *10; D
Das Ganze dreimal hintereinander!
Nachdem Position D zum dritten Mal erreicht wurde, sagt dort Magic Mouth:
»Your skill is surprising, if not incredible, and yet the greatest snare lies ahead, and after that ... ME.«
Sgm.6 ist an dieser Stelle der Preis für die (zeitraubende) Mühe. Bei »use« hat das Segment des Heal All-Spell (HEAL)
*12 Zum Schluß dieses Dungeon noch der Hinweis => Soon...The Zen Master!

Destiny Stone — Level 0
Hinweis: Im »Dunkelgebiet« sind vorhandene Wirbel nicht eingezeichnet, da man davon ausgehen kann, daß spätestens jetzt jede Party über einen »Nospin-Ring« verfügt.
*1 On the wall, scrawled in blood, is:
Only a Master Mage can do the impossible.
*2 A voice whispers:
»Hear the sphere, speak the truth, the plan is near though quite uncouth.«
*3 A voice says:
»It's a one-way road to the final snare. Continue at your own risk.«
*4 The Bold One cometh!
*5 On the wall is written this message:
Seek the Narn Temple. He who approaches the altar may restore that which was broken.
*6 A mage stands in this chamber, tossing a fiery sphere. He snarls at you, saying, »Okay, scumbags, tell me what the plan is, or you're going nowhere.«
Bei einer Fehleingabe: »You blew it turkeys« => Teleport nach 19n, 20e.
Bei der richtigen Antwort: NEAR: »Okay, you know it. Now get of here.« => Teleport nach 13n, 8e.
*7 On the wall is etched this message:
To call the Dreamspell, say ZZGO. (Dieser »Spell« ist der mächtigste aller Sprüche)
Während eines Kampfes sinkt der AC-Wert aller Party-Mitglieder auf LO. Gegen alle gegnerischen Gruppen wird die Wirkung des MAMA-Spell losgelassen und nach der Runde eventuell noch erforderliche Kämpfe sind »rein manuell« locker zu bewältigen, wenn die verbliebenen Gegner in einer Entfernung von 10' stehen oder


Destiny Stone — Level 0

Destiny Stone — Level 1



herangezaubert wurden. Andreas' Monk schlägt dann zum Beispiel 15 Mal zu!

Außerdem werden alle Toten — auch die »Versteinerten« — wieder lebendig; die Party wird von allem bösen Zauber befreit.

Tip: Alle in der Party vorhandenen Archmages sollte man mit einem Conjurer-Staff versehen (muß nicht »equipped« sein). Das bewirkt, daß jeder verwendete Spell nur die Hälfte der sonst üblichen Spellpoints kostet (gilt auch für Bard's Tale).

*8 A voice chuckles:

»Late we were for the battle's crest, yet on the Bronze Shield were we blessed.«

Destiny Stone — Level 1

*1 There is a statue of a blue lizard here. You can

Examine it = > It came to life!

Kampf mit 1 Basilisk. Wenn nach erfolgreichem Gefecht dieser Bereich verlassen werden soll, muß man

»Leave it alone« drücken, sonst wiederholt sich die Situation endlos.

*2 There is a statue of a small yellow dragon here.

Wie bei *1; es erscheint (came to life and it grew) 1 Gandravalk.

*3 There is a statue of a pale old man here.

Wie bei *1; es erscheint 1 Deathadren.

*4 There is a statue of a knight with a bronze shield here.

Wie bei *1; es erscheint 1 D'Artagnon. Nach diesem Kampf erscheint bei

*5 ein Teleport. Das heißt man wird einen Level nach oben befördert, und zwar in den letzten Level.

*6 A voice whispers:

»The foer statues will attack you if examined.«

*7 Where are you going?

*8 It's kind of slippery here.

Destiny Stone — Level 2

Hinweis: In die Snare #7 dürfen nur 6 Party-Mitglieder!

*1 The Narn Temple lies close to the sage, to the north east.

*2 SNARE #7

A voice speaks to you:

»Once again, foolish ones, you have sprung the Snare. This one will you, though. The clock is running...«

*3 Hot coals ahead.

*4 There is nothing to be seen here...yet

Wenn erster kompletter Durchgang erfolgt ist, erscheint an dieser Stelle der Teleport.

*5 When danger, oft a variable can split old path.

*6 Only he of which we sing can in good faith make use the ring.

*7 A magic mouth speaks to you, saying: »Of old portent the song will read; name the hands, which did the deed.«

Bei falscher Eingabe, zum Beispiel ZEN MASTER: »Sorry, but wrong. Teleport nach 12n, 9e. Beim ersten Durchgang ist eine »Falsche Eingabe zwangsläufig, da das richtige Stichwort erst bei *8 bekanntgegeben wird.

Wenn richtige Antwort STORM FIST, dann Teleport nach 8n, 14e.

*8 A magic mouth speaks to you, saying:

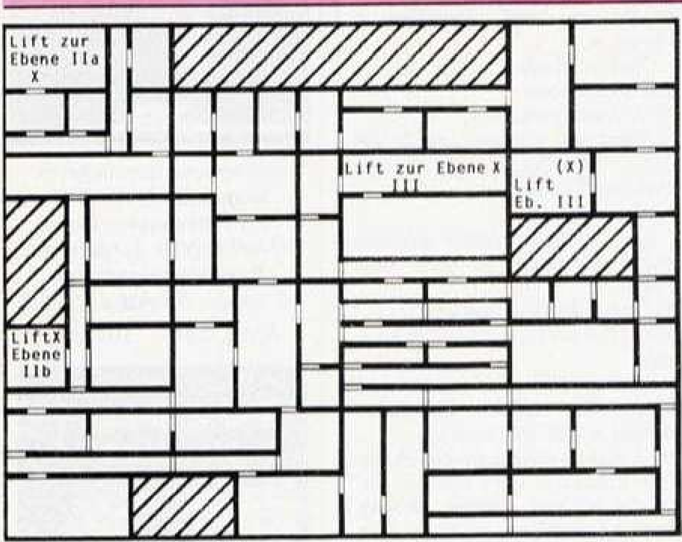
»A tale to tell of ages gone which Bards once sang in deep despair, of he who thought the evil one, and cast his fate within the snare. Past shuttered door and fractured glass, the dark one called into the gale, within the black and shadowed mass, the face of bold began to pale.

As storm fists scored his broken back, and steel whirled in his bloody hand, the bold one screamed and then alack, his sword became as briddle sand.

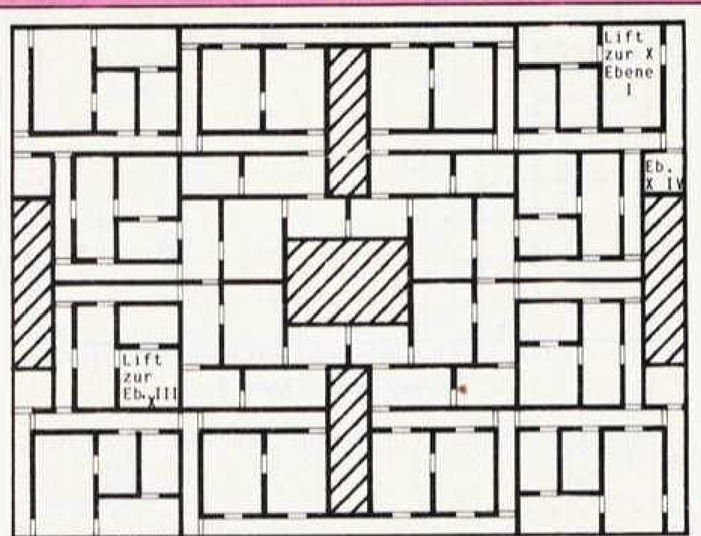
The one of pure and solid creed, was gone and bent to evil's task. Until by good he shall

Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, hier die Karten zu »Ranarama« von Thorsten Seibt aus Peine. Die Liftpositionen gelten nur für das erste Dungeon.

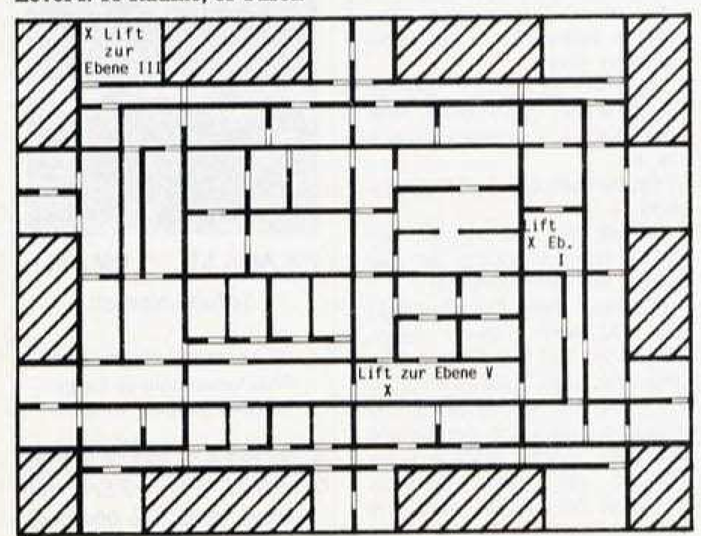




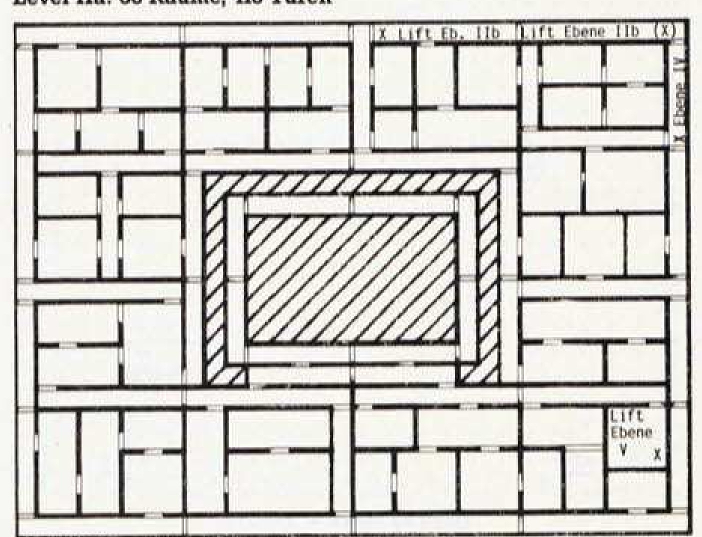
Level I: 77 Räume, 81 Türen



Level IIa: 88 Räume, 118 Türen



Level IIb: 75 Räume, 86 Türen



Level III: 96 Räume, 108 Türen

be freed, his name is all I truly ask?
= > ZEN MASTER
erscheint und sollte die erste Stelle in der Party einnehmen.
*9 A magic mouth speaks to you, saying:
»The ancient scribe had said it all; name to where went evil's call.«
= > GALE
Ein Party-Mitglied erhält »The Ring«; sollte an den Zen Master weitergegeben werden.
*10 »He's but a corpse without a part until you call his name ARKAST«
*11 Durch das hier, oder richtiger bei 7n, 18e beginnende maze muß man sich jetzt insgesamt sieben Mal den Weg suchen; jeweils bis zum Teleport bei 9n, 16e. Nach dem siebten Durchgang geht's dann in den näheren Bereich des Segment 7.
Der Aufbau des maze beim ersten Durchgang ist eingezeichnet. Dieser, aber auch alle Wege für die anderen Durchgänge, ergibt sich aus den »Pfeilen« auf Seite 29 des Handbuchs.
*12 A magic mouth speaks to you, saying:
»The one of whom is great in fame, restore to him his proper name.«
= > ARKAST
Tür erscheint im Norden des Raumes.
Sgm.7 »Curses, I'll see you soon foolish ones. Seek me at the hut of the Sage and meet your doom!«
= > There is a Segment of a scepter here.
(Kraft des BRKR-Spell)

In der nächsten Happy ...
... gibt es wieder eine bunte Mischung aus Tips & Tricks, Karten und Plänen, POKEs und Schummel-Listings. Die lange »Destiny Knight«-Strecke war wichtig und richtig, aber das nächste Hallo Freaks bringt wieder die bewährte Zusammensetzung.

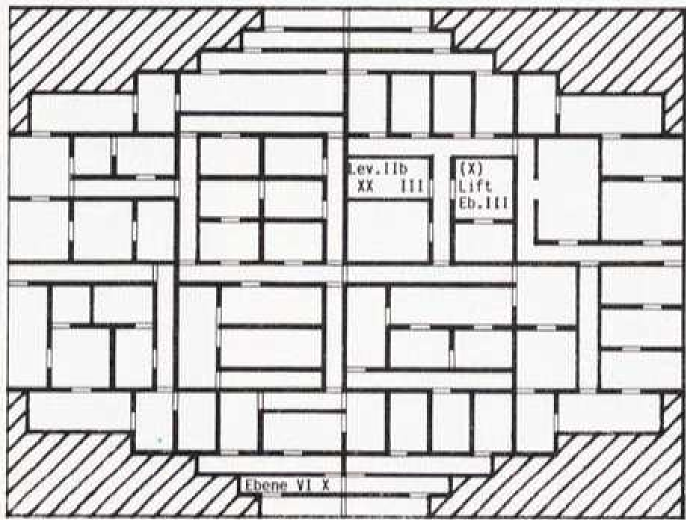
Maniac Mansion

Die vollständige Lösung von »Maniac Mansion« kommt von Karsten Bernert und Marcel Niens aus Alsdorf. Die beiden haben die deutsche Version gespielt. Wer also ein paar »Fachbegriffe« in der englischen Version nicht versteht, nimmt am besten ein Lexikon zur Hand. Die Tips halten sich an die Reihenfolge im Spiel, Ihr solltet also gut damit zurechtkommen. Da wir diesmal noch die letzten Karten von »Destiny Knight« bringen, folgt der Großteil von Maniac Mansion leider erst in der nächsten Happy.

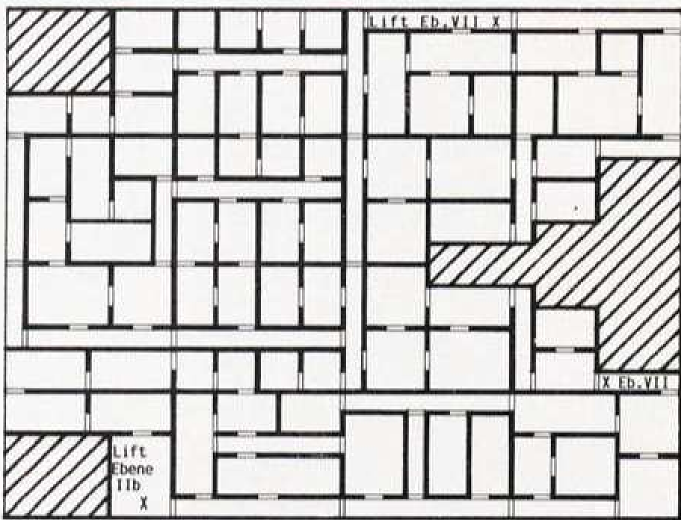
Die besten Kids sind Bernhard (kann Radioröhre nehmen und ins Funkgerät einbauen) und Syd (kann Klavier spielen).

1. Einen Spieler stellt man an den Briefkasten, Dave zum Beispiel, und läßt
2. Syd die Tür mit dem Schlüssel unter der Fußmatte aufschließen lassen.
3. Wenn Bernhard den rechten Kobold drückt, öffnet sich eine Geheimtür und Syd kann in den Keller gehen.
4. Syd nimmt sich den silbernen Schlüssel.
5. Im Wohnzimmer nimmt Bernhard die Radioröhre aus dem Radio und bleibt dort, während
6. Syd in der Bibliothek die Kassette hinter der losen Wandverkleidung entdeckt und einsteckt.
7. Syd lockt Edna aus der Küche und
8. nimmt sich dann alles aus Kühlschrank, Eßzimmer und Abstellraum.
9. Die Tür im Abstellraum öffnet ein silberner Schlüssel (Syd).
10. Syd füllt den Krug aus dem Abstellraum mit dem (radioaktiven) Wasser aus dem Pool.

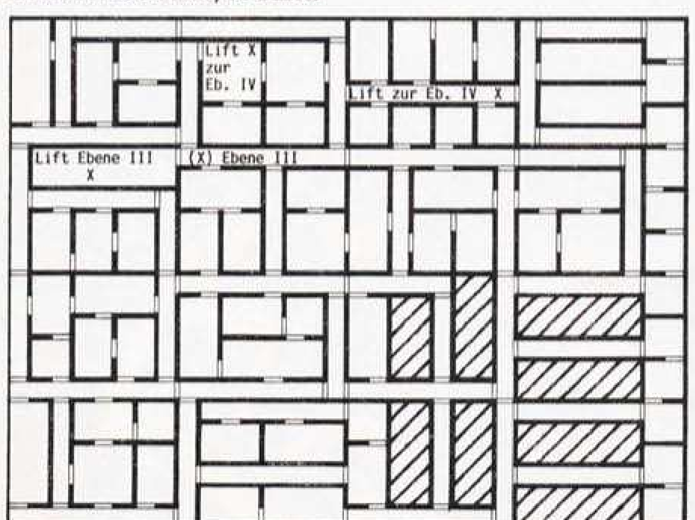
NARAMA



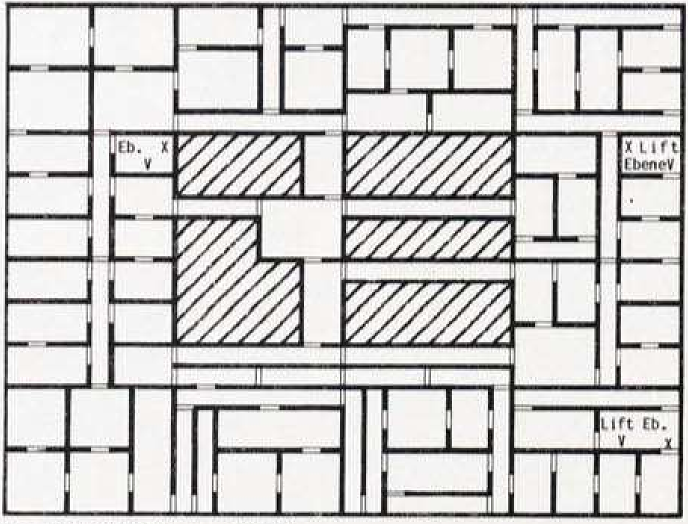
Level IV: 85 Räume, 97 Türen



Level V: 97 Räume, 111 Türen



Level VI: 109 Räume, 135 Türen



Level VII: 89 Räume, 108 Türen


Shackled™
DATA EAST
Entfesselt Euere Phantasie
Deine Freunde sind Gefangene im mysteriösen Schloß. Befreie Sie von Ihren Fesseln und kette alle an Dich, denn nur so kann Euch die Flucht gelingen. Erlöse so viele wie möglich von Ihrem schrecklichen Los, aber bedenke... je mehr an Deiner Kette hängen desto langsamer kommst Du voran! Verteidige Dich und kämpfe Dich durch die 112 Ebenen, die voller grimmiger Überraschungen stecken. Rette Dich und Deine Freunde durch alle Abschnitte — denn nur dann gelangt Ihr in die Freiheit. Aber es wird ein mühsamer und gefährlicher Weg...
Copyright DATA EAST U.S.A. INC. 1988. All rights reserved Manufactured under licence from DATA EAST U.S.A. INC.
Erhältlich bei:
Schneider CPC · Atari ST
CBM 64/128
Spectrum 48 K/128 K + 2
Spectrum + 3 · MSX
U.S. GOLD
Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft
in der Schweiz: Thali AG